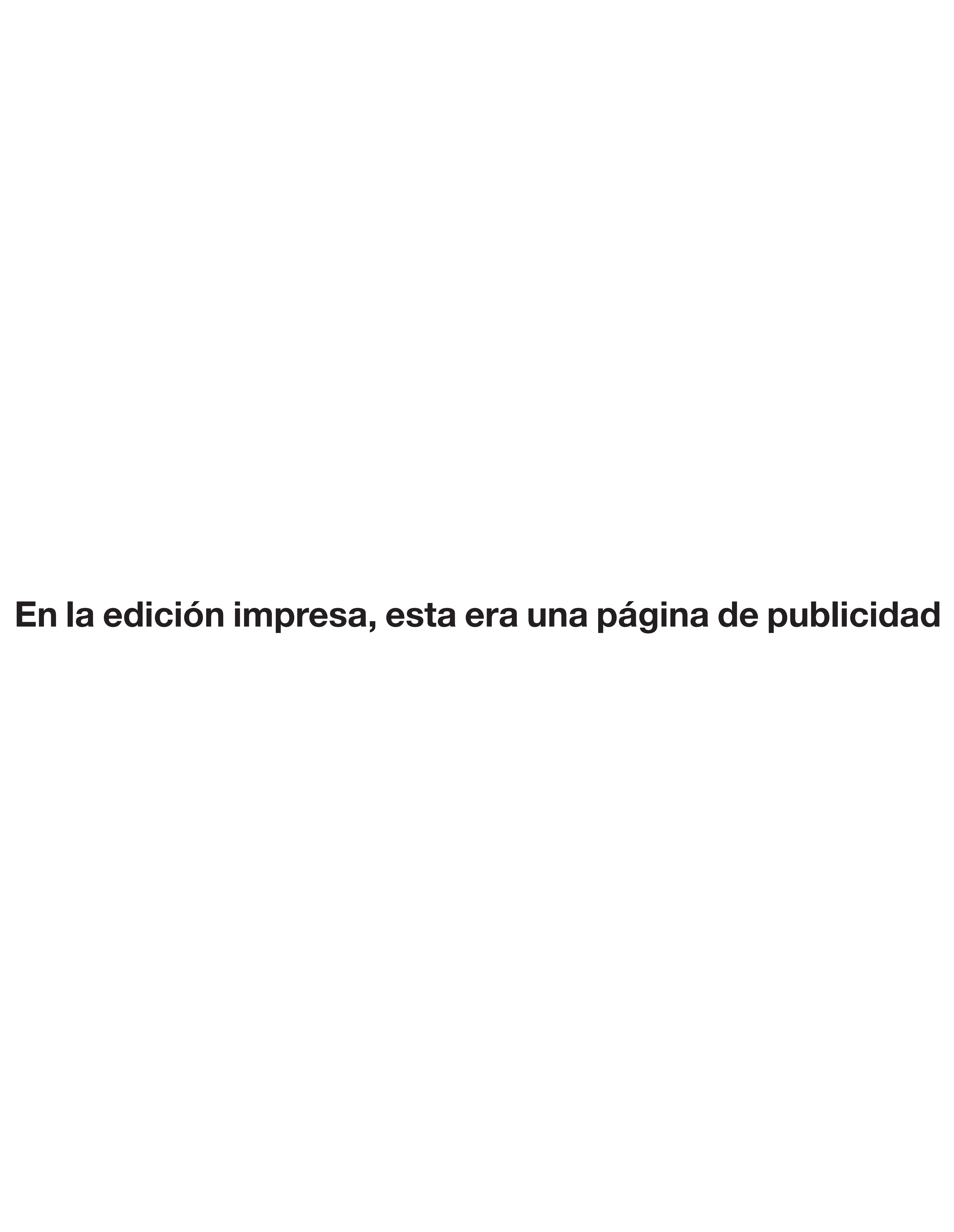
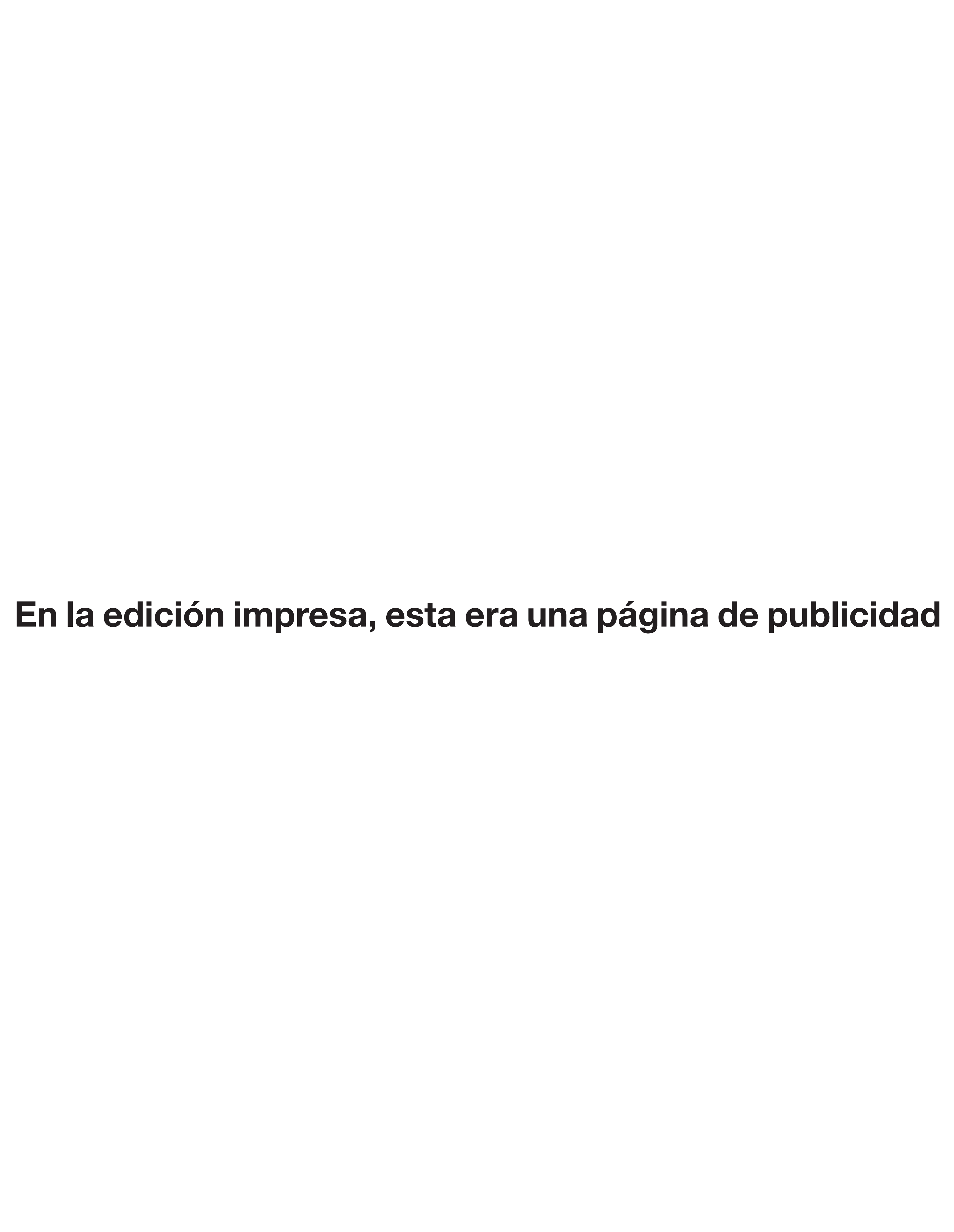


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 más vendida en España
Nº 82
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
NOVEDADES
RESIDENT EVIL 4 • THE SUFFERING 2
PRO EVOLUTION SOCCER 5
ULTIMATE SPIDER-MAN...
CON AMOR
KING KONG
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS
COMENTADOS Y PUNTUADOS
COMPARATIVA
FIFA 06 vs. PES 5
¡Juega con el mejor!
RESIDENT EVIL 4
El verdadero terror ya se puede jugar en PlayStation 2
AVENTURAS EN EL SALVAJE OESTE
Gun: te contamos cómo es un GTA con sabor a Western
GUÍAS Y TRUCOS
Burnout Revenge
SUPLEMENTO GRATUITO
32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Play2 manía
Resident Evil Outbreak File 2
Misiones • Ítems • Puzzles • Extras Ocultos
¡YA LO HEMOS JUGADO!
El príncipe reclama su trono en PS2
Prince of Persia
Las Dos Coronas
Guía Resident Evil
Outbreak File 2
¡Archívala en la caja del juego!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 83


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

SUMARIO 82



EN PORTADA

Hemos sido los primeros en jugar con la última aventura del Príncipe y te contamos los detalles en primicia.



24 REPORTAJE PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS

Ha tardado en llegar, pero por fin tenemos un *Resident Evil* de verdad en PS2...

38 NOVEDAD RESIDENT EVIL 4

Desbloquea todos los secretos y extras de este brutal arcade de velocidad.

92 GUÍA BURNOUT REVENGE



66 COMPARATIVA FIFA 06 VS PES5

El "super-clásico-derby" de todos los años está más reñido que nunca con las nueva ediciones... ¿*FIFA* o *PES*?

Vaqueros, indios, tiroteos, caza de bisontes... Todos los tópicos del western se dan cita en una de las aventuras más prometedoras de estas navidades.

34 REPORTAJE GUN

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

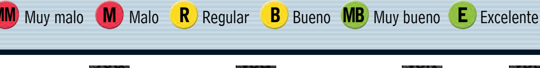
1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.
6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

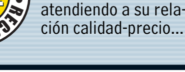
8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.
10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.



Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...



Código de descriptores PEGI

El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:


EDAD RECOMENDADA

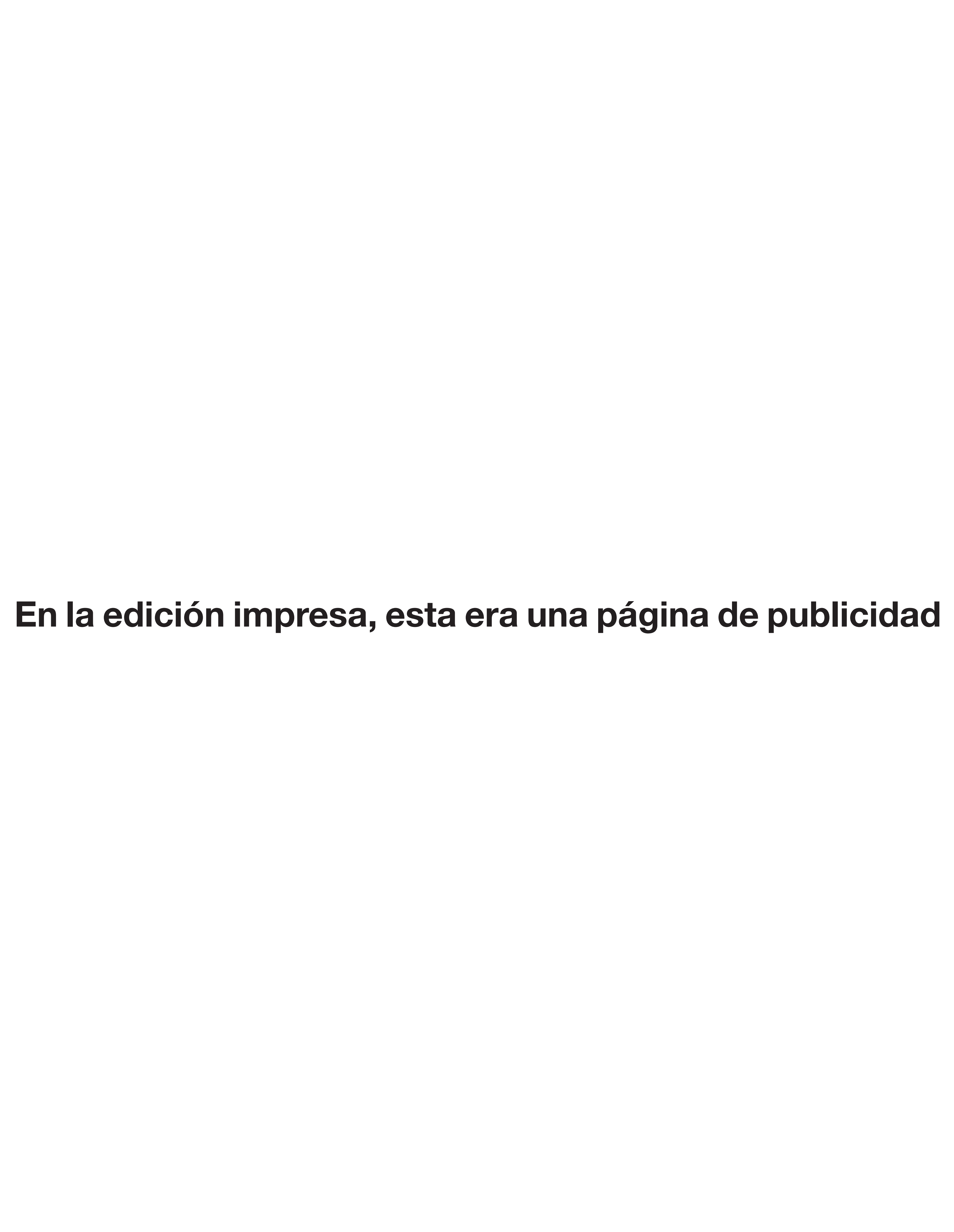

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

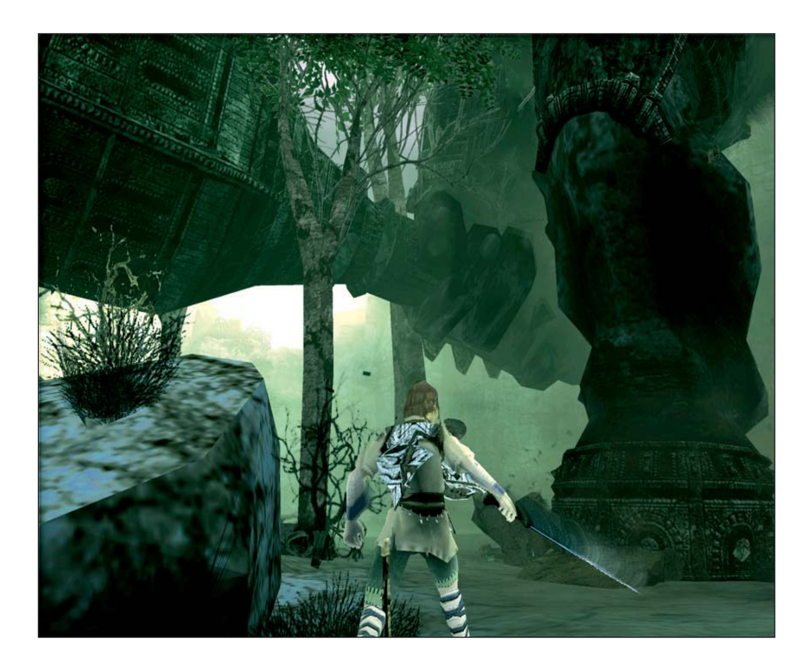

DROGAS


SE DICEN PALABROTAS


SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Probamos en primicia una de las aventuras más esperadas de 2006

¡QUÉ GRANDE ES SENTIRSE PEQUEÑO!

***Shadow Of The Colossus*, la última criatura de los padres de *ICO*, no llegará hasta febrero de 2006, pero nosotros ya hemos podido probar una primera versión jugable y... ¡¡¡madre mía!!!**

Los creadores de *ICO*, una de las obras maestras de PS2, se han propuesto dejarnos con la boca abierta con su *Shadow Of The Colossus*… Y parece que lo van a conseguir. Igual que en *ICO*, nos encontraremos con un argumento triste, que tocará la fibra, y que nos invitará a recorrer un inmenso paraje derrotando unos gigantescos seres para resucitar a una joven. La aventura mezclará exploración, acción y plataformas, y nos obligará buscar un punto por el que trepar a los colosos. Puede que sea el tobillo, el arma que llevan… Y lo mejor es que nos sentiremos diminutos frente a unos colosos, que a duras penas entrarán en pantalla aún estando lejos de ellos. Además, contaremos con la ayuda de un caballo para recorrer los vastos parajes, unas cuantas armas y habilidades para trepar por los escarpados escenarios. Sin duda, nos ha dejado un gran sabor de boca, y en breve ampliaremos la información…



Estamos ante un bellísima aventura que ofrece un desarrollo tan original como derrotar gigantes trepando por ello y encontrando su punto débil.



El protagonista, Wanda, sólo estará acompañado por Agro, un corcel con el que recorreremos el extenso territorio donde nos esperan los colosos.



Con un arco llamaremos la atención de los gigantes, pero poco más. Sólo una espada en la zona adecuada causará daño.

Para localizar a los gigantes podremos utilizar la espada de Wanda, que reflejando el sol, nos indicará la zona (el Dual Shock 2 vibrará).

«XENOSAGA EPISODE II» EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

El famoso juego de rol de Namco se estrenará en Europa con numerosos extras exclusivos.

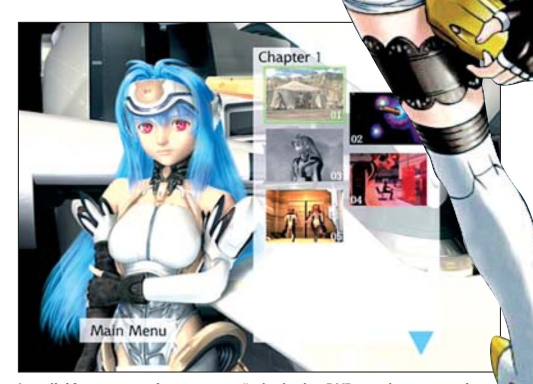
Muchos recordarán *Xenosaga*, un título que formaba parte de una trilogía y que a su vez continuaba la trama de *Xenogears*, título de Square que nunca vio la luz en España. Pues bien, en breve vamos a disfrutar de su segundo capítulo, *Episode II*, que transcurre 4000 años en el futuro, donde los protas Sino y Kos-Mos quieren conseguir un objeto misterioso por motivos distintos: uno porque cree que es una llave para un poder infinito y el otro para salvar al universo de una raza alienígena. Los jugadores podrán "customizar" las habilidades de sus personajes usando más de 100 variables diferentes, que utilizarán en un novedoso sistema de combate por turnos, ya sea a bordo de su mecha o a pie. Y contará con más de 70 horas de juego e incluirá dos DVD con todos los vídeos del primer episodio (inédito en España), para que no nos perdamos ningún detalle. El mes que viene, el análisis.



Xenosaga Episode II es un juego de rol en el que manejaremos a poderosos "mechas" con los que entablaremos combates por turnos



En algunas fases bajaremos de nuestro robot y tendremos que hacer frente a los enemigos usando diversos ataques y poderes.

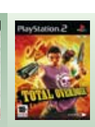
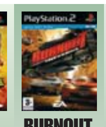
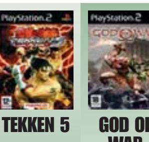
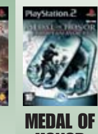
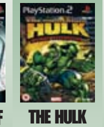


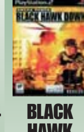
La edición europea viene acompañada de dos DVD con las secuencias cinemáticas del primer episodio, por si no lo hemos jugado. ¡Mola!

Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de septiembre)

*Lista facilitada por



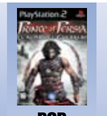


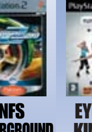
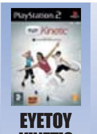
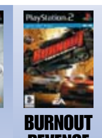
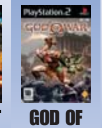
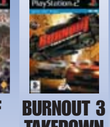
1	FORMULA ONE 05
2	FAHRENHEIT
3	TOTAL OVERDOSE
4	BURNOUT REVENGE
5	TEKKEN 5
6	GOD OF WAR
7	MEDAL OF HONOR E. ASSAULT
8	THE HULK ULTIMATE DESTRUCTION
9	MOTO GP 4
10	BLACK HAWK DOWN

Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de septiembre)

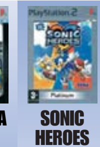
*Lista facilitada por







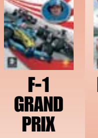


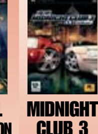
1	FIFA 06
2	POP EL ALMA DEL GUERRERO
3	NFS UNDERGROUND 2
4	EYETOY KINETIC
5	BURNOUT REVENGE
6	GOD OF WAR
7	BURNOUT 3 TAKEDOWN
8	KILLZONE
9	FORMULA ONE 04
10	SONIC HEROES

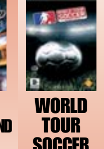
Los más vendidos PSP (del 1 al 30 de septiembre)

*Lista facilitada por








1	VIRTUA TENNIS WT
2	F-1 GRAND PRIX
3	BURNOUT LEGENDS
4	MEDIEVIL RESURRECTION
5	MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDIT.
6	NFS UNDERGROUND RIVALS
7	WORLD TOUR SOCCER
8	CODED ARMS
9	MERCURY
10	RIDGE RACER

EL GRAN TURISMO DE LAS MOTOS

Los creadores de *GT* anuncian un simulador de motociclismo para PS2.

Polyphony Digital ha anunciado el desarrollo del juego que pretende ser al motociclismo lo que *Gran Turismo* es a las carreras de coches: el simulador más realista y completo. Su nombre es *Tourist Trophy: The Real Riding* y se ha confirmado que incluirá motos reales de marcas japonesas como Suzuki, Kawasaki, Honda o Yamaha, además de marcas europeas aún no reveladas. Para transmitir una sensación de pilotaje realista se dará gran importancia al peso del piloto y además, cada moto tendrá sus propias características y podremos modificar su mecánica. ¿Que para cuándo? Para el año que viene.

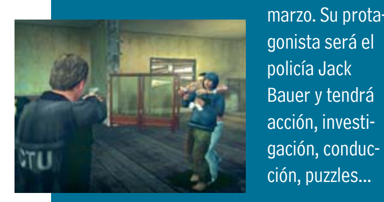


Tourist Trophy abordará la simulación del motociclismo de forma real.

LOS MÁS ESPERADOS

→ 24: THE GAME

Un "thriller" para empezar la primavera. La aventura de acción inspirada en la serie de televisión "24" llegará a las tiendas en marzo. Su protagonista será el policía Jack Bauer y tendrá acción, investigación, conducción, puzzles...

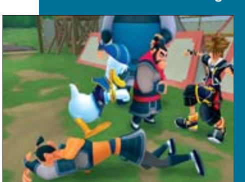


→ TORRENTE 3

Pronto "apatrullaremos" Madrid. La película arrasa en los cines y el juego saldrá a la venta durante la primera quincena de noviembre. Prepárate para hacer "torrentadas"...

→ KINGDOM HEARTS 2

El juego ya tiene fecha... en Japón. Los japoneses disfrutarán las nuevas aventura de Sora y los personajes de Disney el 22 de diciembre. Lo lógico sería que a Europa llegue antes del verano, pero todavía no hay nada confirmado, así que podemos cruzar los dedos.



→ EYETOY KINETIC

¡Ya puedes ponerte en forma! El esperado entrenador virtual de Sony que hace uso de la cámara *Eye-Toy* ha tardado un poquito más de lo previsto en llegar a las tiendas, pero ya está disponible… Así que, ¡a hacer ejercicio con nuestra PS2!

→ BULLY

Impón tu ley en el colegio... en febrero. Rockstar ha decidido dar algo más de tiempo al que puede llegar a ser tan polémico como *GTA* o *Manhunt*. En él tendremos que sobrevivir a los abusones y hacernos un hueco en el colegio...



→ JAK X Y SLY 3

Se acercan los héroes de Sony. Aunque ha habido algunos bailes de fechas con los juegos de Sony para estas Navidades, en su plan de lanzamientos se asegura que *Jak X* y *Sly 3* llegarán en noviembre.

CONVIÉRTETE EN EL REY DE LA MONTAÑA CON «SSX ON TOUR»

La famosa saga de snowboarding extremo vuelve con aires renovados.

Ahora que se acerca el invierno y la nieve, nada mejor que sacar del trastero la tabla de snowboard y empezar a practicar un poco. Pero si no te apetece moverte de tu casa, el nuevo *SSX On Tour* te va a dar la oportunidad de disfrutar de este deporte extremo sin riesgo para tus huesos. El juego nos permitirá crear un personaje de cero y convertirle, ladera tras ladera, en el mejor entre los mejores deslizándose por los más peligrosos picos y montañas nevadas. Nuevas pistas, nuevos movimientos y opciones, modos multijugador y una banda sonora con más de 40 temas de grupos como Bloc Party, Def Leppard, Fu Manchu, Goldfinger, Iron Maiden o Pennywise son sólo algunos de los datos que os podemos adelantar. Pero tranquilos, que el mes que viene os ofreceremos un análisis completo del juego.



El nuevo *SSX* nos permitirá crear un "snowboarder" con un potente y completo editor, para luego convertirnos en el verdadero amo de la montaña con la tabla.



SSX On Tour ofrecerá muchas novedades: más acrobacias (que se realizarán con facilidad), nuevas pistas y divertidísimas posibilidades multijugador.

«WALLACE & GROMIT»

Los personajes estrenan película y videojuego.

Wallace y Gromit, la simpática pareja de plastilina que se ha paseado por la tele, el cine y las consolas, vuelve a PS2 con una divertida aventura basada en su último film: "La Maldición de las Verduras". Tanto en el juego como en la peli, el objetivo de nuestros héroes será proteger unas verduras muy especiales de una plaga de conejos y de unas extrañas criaturas nocturnas, usando para ello los inventos de Wallace. El resultado es un juego de acción lleno de persecuciones, puzzles, plataformas, minijuegos... Y todo con el encanto de los personajes creados por Nick Park.

En el juego encontraremos mucha acción, puzzles, plataformas, minijuegos...

El juego, que toma muchos elementos de la película, ya está en las tiendas.

GANADORES

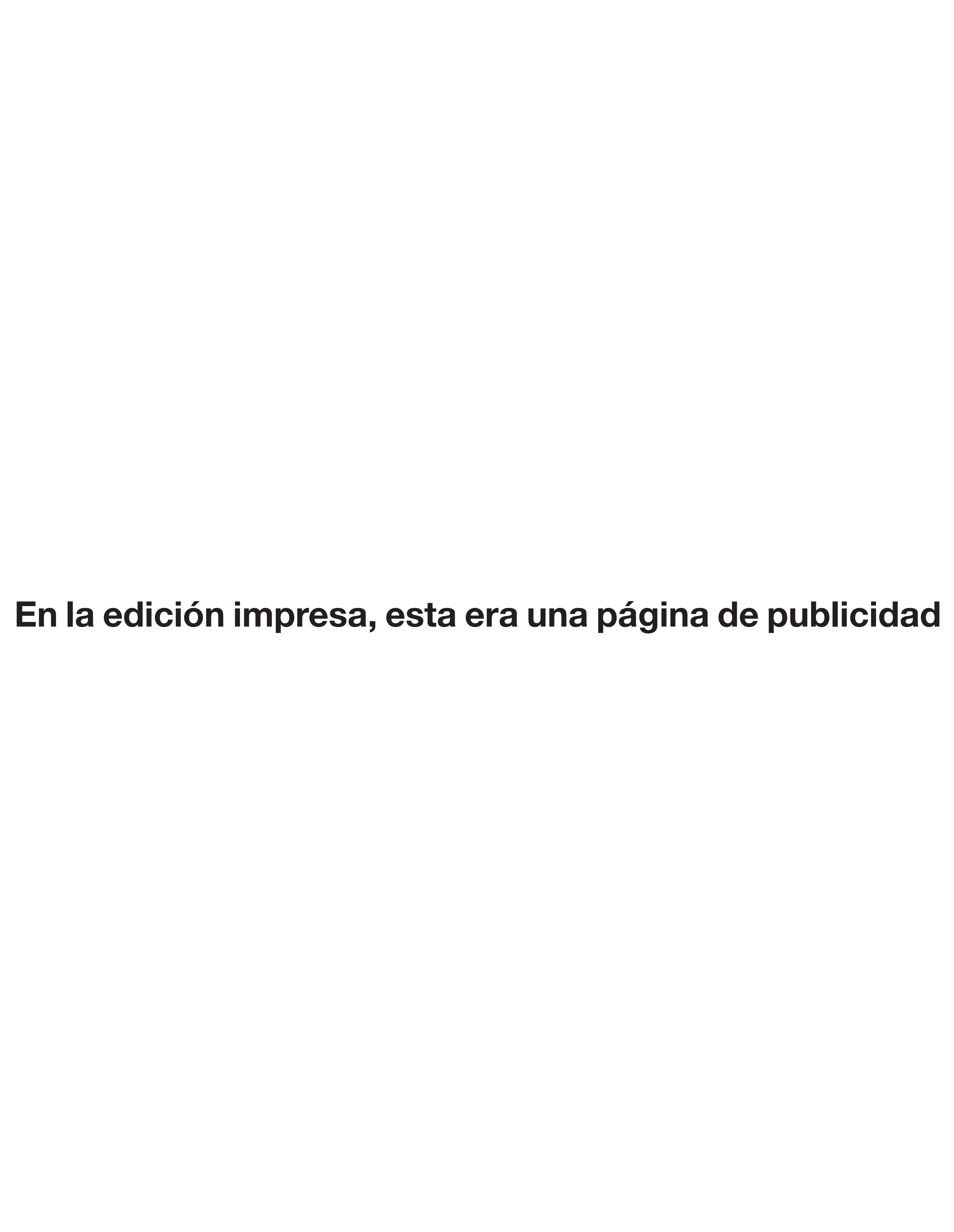


Ganadores de los 10 juegos *Worms 4* que se sortearon entre los todos los acertantes de los pasatiempos de Play2Manía 80.

Eric Ulloa Fraga ... A Coruña
Adrián Álvarez ... Barcelona
Miquel Omar Alama ... García
Eudald Gubert ... Gerona
Ramón Sánchez Martínez ... Granada
Mario Tornil Lorente ... Huesca
Lorena Bonilla ... Madrid
Juan Carlos Espinosa Dolera ... Murcia
Quique Tárrago ... Valencia
Francisco Bellvis ... Valencia

Ganadores de los 15 juegos *Caballeros de Zodiaco + 4 Figuritas* que se sortearon entre los todos los acertantes del concurso de Play2Manía 80.

Francisco Javier Olivares Marín ... Badajoz
Fernando Casco Díaz ... Barcelona
María José Castro Rivero ... Cáceres
José Manuel López Barreno ... Cádiz
Carlos Vegas Vacas ... Gerona
Carolina Fernández Martín de Villodres ... Granada
Cristian Aguilar Peña ... Granada
Juan Ignacio Aguirre Mora ... Guipúzcoa
Álvaro de la Rosa Caro ... Jaén
Pedro Sánchez Núñez ... Jaén
José Antonio Moreno Fuertes ... Madrid
Miguel Huertos Mateos ... Madrid
David Martínez Pérez ... Murcia
Ana Pereiró Escorihuela ... Zaragoza
Luía López Jiménez ... Zaragoza


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

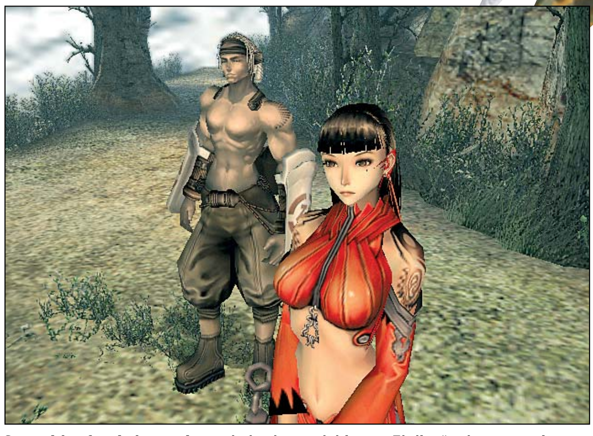
EL NUEVO RIVAL DE «FINAL FANTASY»

Magna Carta deslumbrará con su sistema de combate y su fantástica ambientación.

El 25 de noviembre llegará a las tiendas españolas *Magna Carta: Tears of Blood*, una aventura de rol desarrollada por el estudio coreano Softmax y ambientada en un mundo de magia y fantasía con una estética muy en la línea de *Final Fantasy*. El juego se desarrolla 600 años en el pasado, con la mayor parte de la humanidad convertida en piedra por una misteriosa plaga. Un grupo de supervivientes encabezado por el mercenario Calintz viajará hasta la isla de Efferia intentando huir de la muerte, pero allí se toparán con los Yason, una raza de androides que les declarará la guerra. Calintz luchará con odio irracional contra los Yason, hasta que conozca a una misteriosa mujer que puede ser la clave para traer la paz al planeta. En los combates cada personaje tendrá unos Puntos de Tiempo que marcarán el orden de ataque y además podremos elegir la posición de nuestros héroes en el escenario de la batalla. Está previsto que el juego nos llegue con textos y voces en inglés.



Magna Carta nos trasladará 600 años en el pasado para luchar con una raza de androides llamados Yason. El destino de la humanidad estará en juego.



Su estética fantástica será una de las bazas del juego. El diseño de personajes y escenarios nos recordará ligeramente a los de la saga *Final Fantasy*.

TÚ DISPARA QUE LOS MUERTOS LOS PONGO YO

Enfréntate al horror más hilarante con *Evil Dead Regeneration*.

Amantes de lo gore, de las películas de "Posesión Infernal" y de la Serie B en general, atentos. La saga *Evil Dead* vuelve a PS2 en otro hilarante arcade de acción donde repartiremos estopa a diestro y siniestro, acabando con todo tipo de monstruos, mutaciones genéticas y muertos vivientes. Y todo presidido por el humor negro característico de la saga y no poca salsa de tomate. Ash, el protagonista tanto de las pelis como de los juegos, estará acompañado por Sam, un muerto viviente de lo más particular con el que podrá repartirse el trabajo de acabar con las aberraciones demoníacas que poblarán la pantalla. ¿Con qué armas? Pues ya podéis imaginar: sierras eléctricas, escopetas, lanzallamas… Vamos, un festival. ¿Para cuándo? Pues ya a está a la venta por 29,95.



Ash, el protagonista de las pelis de "Posesión Infernal" es el protagonista de esta aventura cargada de humor negro.



Igual que las pelis, el juego no es apto para estómagos sensibles... Menos mal que las víctimas ya están muertas...

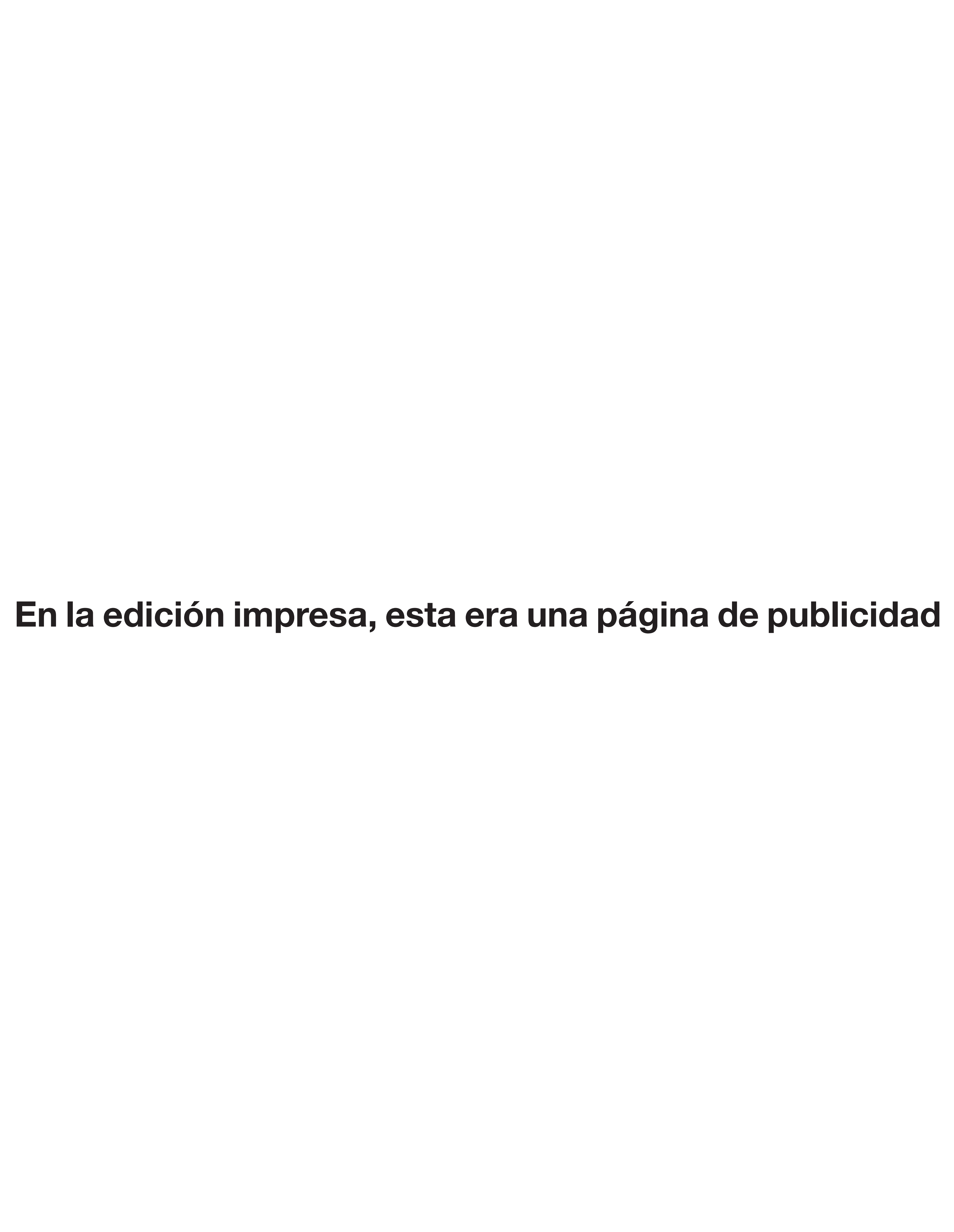
ROCK ESPAÑOL EN «BURNOUT»

Applebite representan a España en la final europea de "Burnout Bandslam".

Ya os contamos que EA Games había convocado un concurso para encontrar músicos para la banda sonora del próximo *Burnout*. Pues bien, ya se ha celebrado la final española y han sido unos rockeros granadinos los que se han llevado el gato al agua. El caso es que Applebite, que así se llaman, han derrotado a sus 177 competidores y se van a jugar el premio gordo frente a los ganadores de otros países europeos. Les deseamos mucha suerte… aunque con lo cañeros que son no les hará falta.



El grupo Applebite representará a España en la final europea de "Burnout Bedslam", concurso que busca artistas para la BSO del próximo *Burnout*.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

VUELVE EL HORRIBLE SONIDO DEL TERROR

La espantosa sirena maldita nos hará temblar de nuevo en el escalofriante *Forbidden Siren 2*.

En febrero saldrá a la venta en Japón la secuela de uno de los juegos más horripilantes de PS2. *Forbidden Siren 2* nos trasladará a un nuevo escenario, la isla de Yamijima, que hace 29 años quedó misteriosamente deshabitada y sumida en la oscuridad por la falta de suministro eléctrico. De nuevo alternaremos el control de varios personajes y seremos acosados por los Shibitos, una especie de zombis, y un nuevo tipo de enemigos, los Yamibitos, más inteligentes y letales. El desarrollo se basará en el sigilo y la capacidad "Sigh Jacking" nos servirá para ver a través de los ojos de los enemigos y determinar su posición. Aún no hay fecha para el lanzamiento en Europa.

El escenario será una isla sumida en la oscuridad y deshabitada... en apariencia.



De nuevo el sigilo será la clave para sobrevivir, aunque la dificultad será menor que en la primera parte.

¡PLAYSTATION CUMPLE 10 AÑOS!

Las primera consola de Sony celebra su décimo aniversario con un Emmy.

Coincidiendo con el décimo aniversario del lanzamiento de la primera consola PlayStation, la Academia Nacional de la Televisión de los EEUU ha otorgado a Sony un premio Emmy. El galardón ha sido concedido por los "logros extraordinarios en tecnología y nuevos medios avanzados" conseguidos por PlayStation. Por si no lo sabéis, los premios Emmy son uno de los galardones más prestigiosos del mundo del espectáculo en los Estados Unidos y, aunque en su mayoría se centran en el mundo de la Televisión, también hay galardones tecnológicos como éste. Una muestra más de cómo en los últimos 10 años PlayStation ha sido una auténtica revolución.



FINAL DE LA PES LIGA

Ya tenemos representante español para el torneo europeo de *PES4*.

El pasado 24 de septiembre se celebró la final del Campeonato Oficial de *Pro Evolution Soccer* 4 en España. Los 32 participantes que "saltaron" al terreno virtual dieron lo mejor de sí en unos reñidos partidos, algunos no exentos de polémica. Al final, tras 6 horas de duración, sólo uno se alzó como campeón español. Diego, conocido también como "El Figura", se llevó la final a casa al ganar por 4-2 a su rival. En breve viajará a Cerdeña como representante español en el Campeonato de Europa de PES4. Suerte, ¡¡¡y a por ellos!!!



Diego se alzó con la victoria del campeonato. Ahora... ¡¡¡a por Europa!!!

VIVE UNA AVENTURA INCREÍBLE

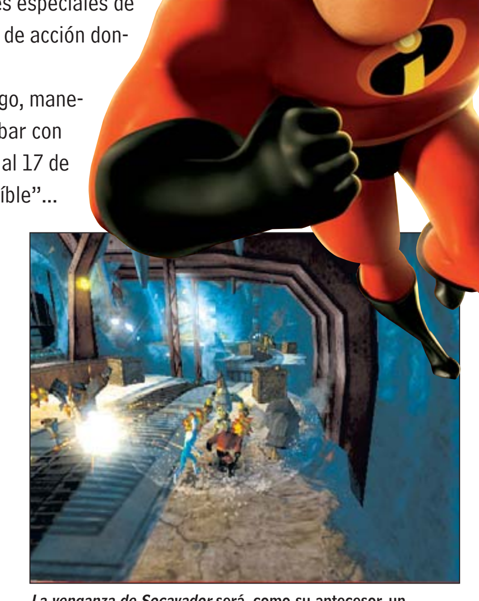
Los protagonistas de "Los Increíbles" vivirán nuevas aventuras en *La amenaza del Socavador*.

Si las navidades pasadas no tuviste bastante con el juego basado en la película "Los Increíbles", tranquilo que, aunque no haya peli de por medio, THQ tiene lista una secuela en la que Míster Increíble y Frozono comparten protagonismo. Usando los poderes especiales de los dos héroes nos enfrentaremos a una aventura de acción donde habrá de todo: disparos, saltos, puzzles…

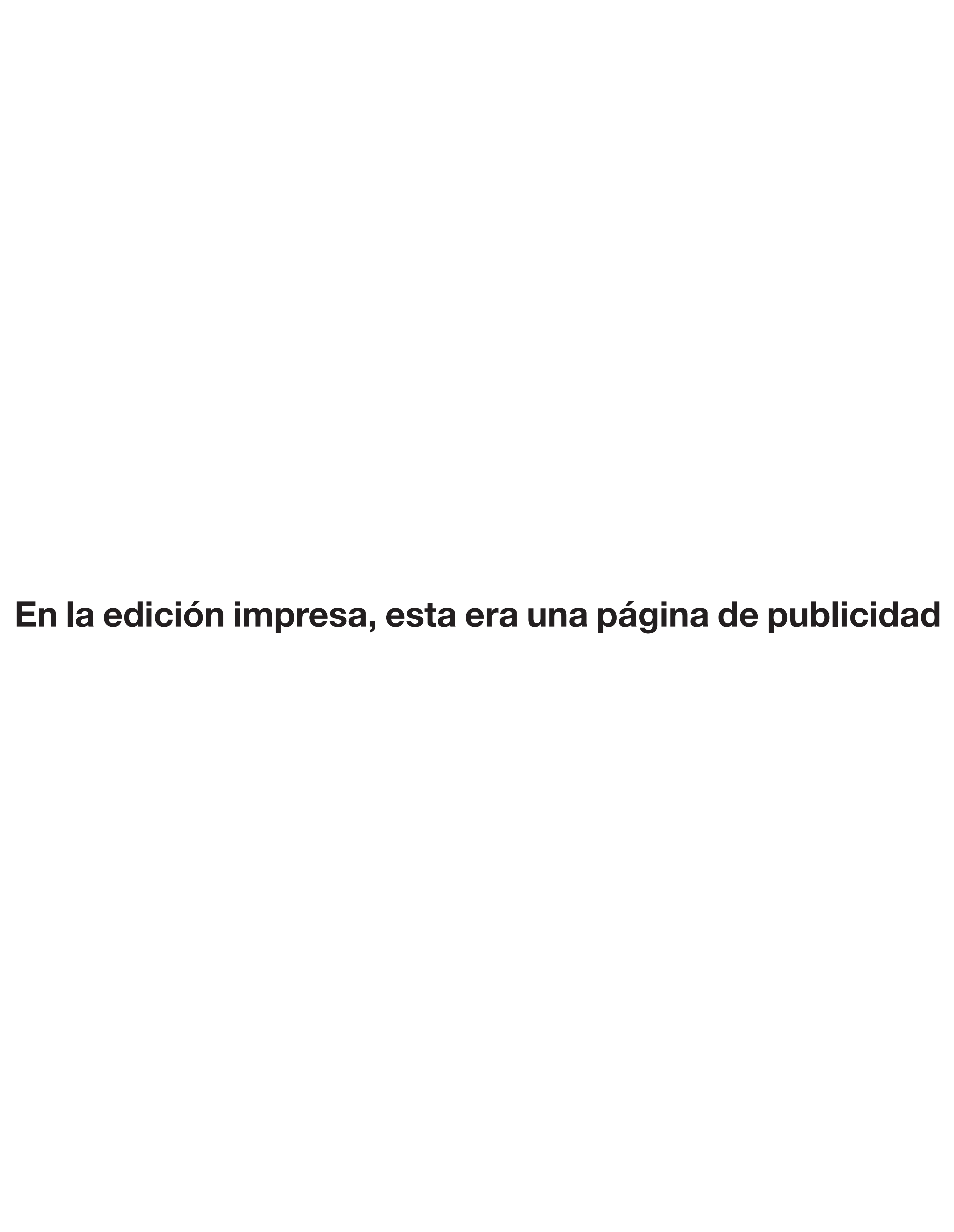
Además podremos jugarla en compañía de un amigo, manejando cada uno a un héroe y cooperando para acabar con los villanos. ¿Lo mejor? Que sólo hay que esperar al 17 de noviembre para volver a disfrutar de forma "increíble"...



La principal novedad es que podremos jugar a dobles con un amigo, controlando uno a Mr Increíble y otro a Frozono.



La venganza de Socavador será, como su antecesor, un divertido cóctel de acción, plataformas y puzzles.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

En Japón el nuevo *Dynasty Warriors* (*Shin Sangoku Musou 4* en japonés) ha sido el juego de PS2 más vendido, mientras que en PSP triunfa *Pro Evolution Soccer* (*Winning Eleven 9*). Y en Europa arrasan *Burnout Revenge* y *Burnout Legends*, los más vendidos para PS2 y PSP respectivamente.

➔Vuelve DMC3

Capcom prepara una versión de *Devil May Cry 3* con novedades como la posibilidad de jugar con Vergil, el hermano de Dante. Saldrá el 31 de diciembre en Japón y no se ha confirmado si llegará a Europa.

➔ La Iglesia vs Sony

La Iglesia Católica ha protestado por un anuncio de Sony publicado en la prensa italiana. La publicidad conmemoraba el décimo aniversario de la PlayStation original, mostrando el eslogan "10 años de Pasión" junto a un joven con una corona de espinas en la que se distinguían los símbolos de los botones de Dual Shock. Sony ha retirado el anuncio.



➔ Regreso al Oeste

Otro film clásico renacerá en PS2. Bits Studios va a convertir en videojuego "El Bueno, el feo y el malo", mítico "spaghetti western" dirigido por Sergio Leone e interpretado por Clint Eastwood en 1966. El juego llegará en 2006 y contará con la banda sonora original de la peli, de Ennio Morricone.

➔ La fiebre *GTA*

En EE.UU. se ha anunciado el pack *GTA San Andreas Special Edition*, que incluirá el juego, la película "The Introduction" (que narra hechos previos al juego con el motor del mismo) y un documental sobre tuning. ¿La veremos en Europa?

RATCHET SE VUELCA EN LA ACCIÓN

En noviembre, el mecánico galáctico desplegará toda su potencia de fuego en *Ratchet: Gladiator*.

La cuarta entrega de las aventuras del famoso mecánico galáctico está ya casi lista. En su nueva aventura, Ratchet será obligado a participar en un "reality show" intergaláctico, en el que tendremos que superar toda clase de desafíos de desbordante acción, equipados con un nuevo arsenal aún más destructivo y pilotando nuevos vehículos. Los escenarios serán más abiertos y Ratchet dispondrá de un ejército de robots a los que dará órdenes. Clank, el hasta ahora inseparable compañero de Ratchet, sólo se comunicará con nosotros para darnos consejos. Además podremos disfrutar de toda la aventura en un interesante modo cooperativo. ¡Y llegará en noviembre!



Las aventuras de Ratchet siempre han mezclado acción y saltos, pero en esta cuarta la acción a pie y pilotando vehículos acaparará el protagonismo.



Escenarios más abiertos, un ejército de robots al que dar órdenes y la posibilidad de disfrutar toda la partida en modo cooperativo serán algunas de las novedades.

PREPÁRATE A PULSAR

Sony presenta *Buzz*, un divertido concurso musical hasta para cuatro jugadores.

Sony vuelve a sorprendernos con otra original propuesta para estas navidades. *Buzz* es un concurso en el que pueden participar hasta cuatro jugadores y en el que, a golpe de pulsador, tendremos que responder los primeros a las 5000 preguntas que nos harán sobre temas musicales, ya sea identificar canciones o saber quién las interpreta. Para ello *Buzz* incluye también hasta 1000 canciones, nacionales e internacionales, que recogen lo mejor de los últimos 50 años en el mundo de la música. *Buzz* saldrá a la venta a mediados de noviembre a un precio de 59,99 euros, incluyendo los 4 pulsadores.

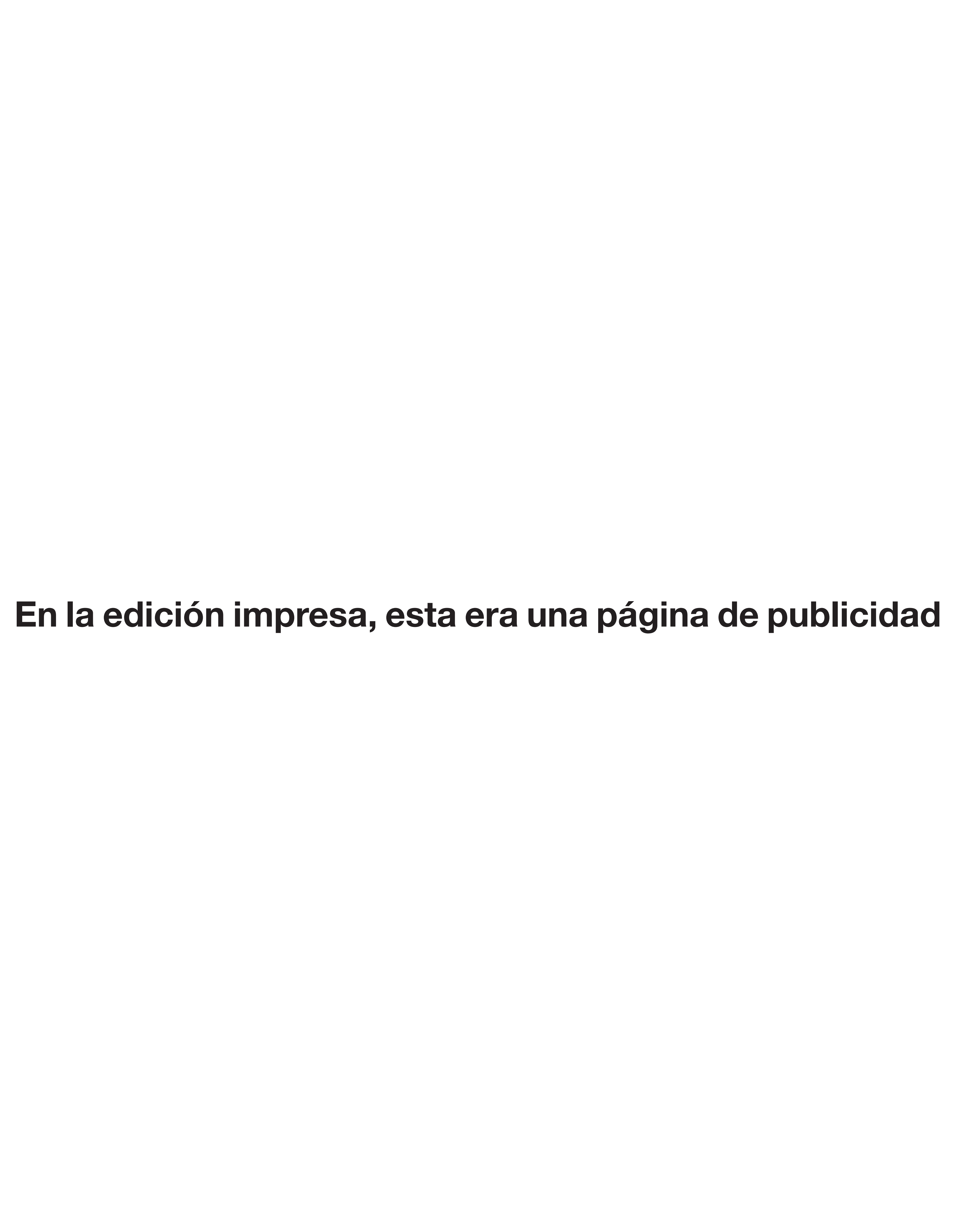
En este concurso musical habrá que ser los más rápidos pulsando el botón y contestando.

También podremos usar "power-ups" y ponerles trampas a nuestros rivales.

¡FELICIDADES RAYMAN!

El héroe de Ubisoft celebra su cumpleaños.

Rayman cumple 10 añitos y Ubisoft lo celebra poniendo a la venta un pack especial que, por 29,99 euros, ofrece las tres aventuras de Rayman en PS2. Dos son juegos de plataformas 3D con mapeados por explorar y plagados de trampas y secretos. El tercero, *Rayman M*, nos propones hilarantes carreras de hasta cuatro jugadores simultáneos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PS3 ENSEÑA SU VERDADERO POTENCIAL

La presentación de *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots* en Japón ha servido para demostrar que PS3 estará muy por encima de todo lo esperado.



MGS4 hará gala de un nivel de detalle increíble, con entornos y modelos hiperdetallados, física realista...

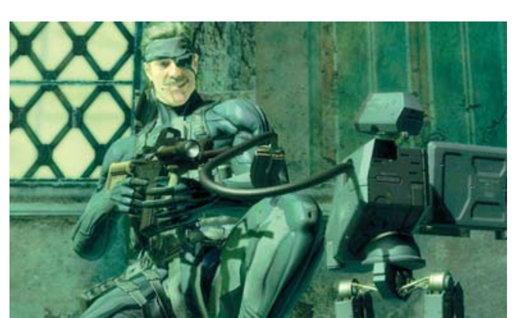
Mucho se ha hablado sobre el potencial de PS3 desde que se vieron los primeros vídeos en mayo, en la feria E3: que si estaban trucados, que si no iba a ser capaz de mover tanto detalle... Por suerte, la otra gran cita de la industria del videojuego, el Tokyo Game Show, ha servido para despejar las dudas con nuevas demos, entre las que estuvo *Metal Gear Solid 4 Guns: Of The Patriots*. La nueva obra maestra de Konami, aún sin fecha de lanzamiento, nos dejó entrever que el protagonista del juego será un Snake entrado en años, que aún sigue en activo en medio de un conflicto bélico. El nivel de detalle de su rostro, los reflejos de su vestimenta, las animaciones, el mini-robot que le acompaña… todo está a un nivel muy superior a lo que podáis ver en cualquier juego actual, ya sea de PC o de consola. No obstante, *MGS4* no fue el único juego de PS3 presentado, y también pudimos ver otras demos, que os mostramos aquí mismo.

Id ahorrando, porque la próxima generación va a merecer, y mucho, la pena.

Se rumorea que el protagonista podría ser un clon de Snake, algo envejecido...







Otros Lanzamientos

→DEVIL MAY CRY 4



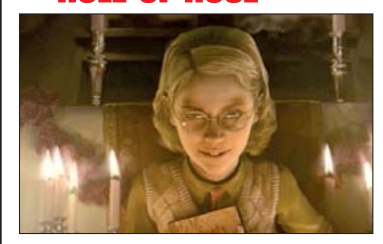
Dante también se dejó ver en una nueva demo, en la que golpeaba sin piedad con todas sus habilidades (espadazos, disparos...) una cámara voladora en un callejón. Animaciones, entorno... todo digno de verse.

→ARMORED CORE 4

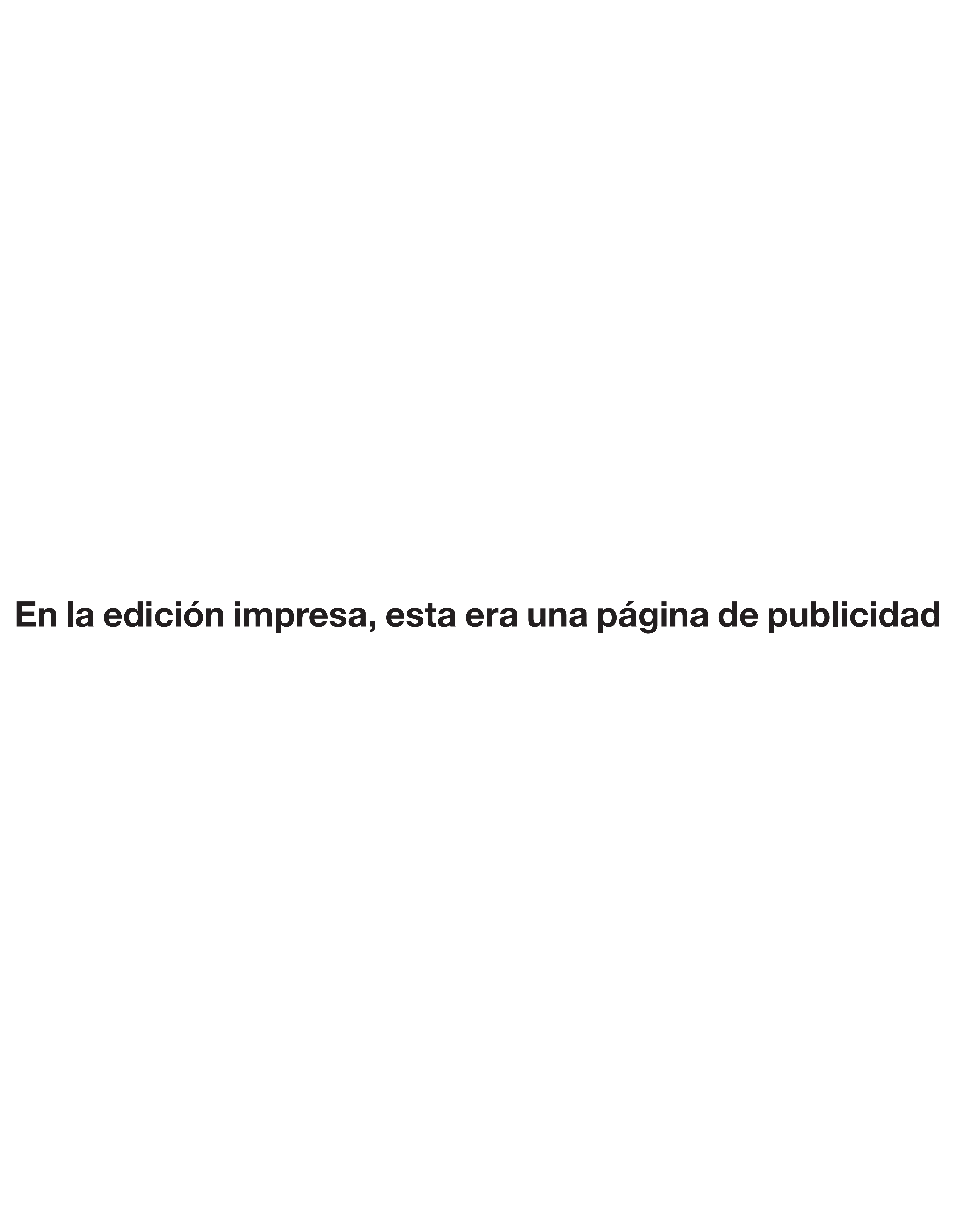


A los japoneses les apasionan los Mechas (robots enormes) y no podían faltar a su cita con PS3. Ciudades enormes y "destructibles", combates por tierra mar y aire, explosiones... Muy espectacular.

→RULE OF ROSE



Sólo pudimos ver un vídeo de apenas un minuto, en lo que parece será una aventura de terror psicológico protagonizada por unos malévolos infantes... Gráficamente nos ha parecido muy tétrica.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Ya tenemos ganadores!

GRAN ÉXITO DEL CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA

Tras revisar los miles de carteles que han llegado a la redacción, por fin tenemos un ganador absoluto. Eso sí, os aseguramos que no ha sido tarea fácil: la cantidad y calidad de los trabajos ha sido alucinante.

El éxito de la convocatoria del I Concurso de carteles Antipiratería ha sido rotundo. Entre las revistas convocantes (Play2Manía, Nintendo Acción, Hobby Consolas, Micromanía y Computer Hoy Juegos) hemos recibido miles de carteles. Elegir a tres finalistas de Play2Manía (estos que aquí veis) ha sido difícil, pero elegir al ganador absoluto... El caso es que el afortunado ha sido uno de vosotros, un lector de Play2Manía, y su cartel está bajo estas líneas. Por cierto, recordad que este cartel se publicará como página de publi en la revista... A la derecha podéis ver a los finalistas, pero si pasáis de página veréis más carteles: no han resultado premiados, pero no podemos resistir la tentación de publicarlos...



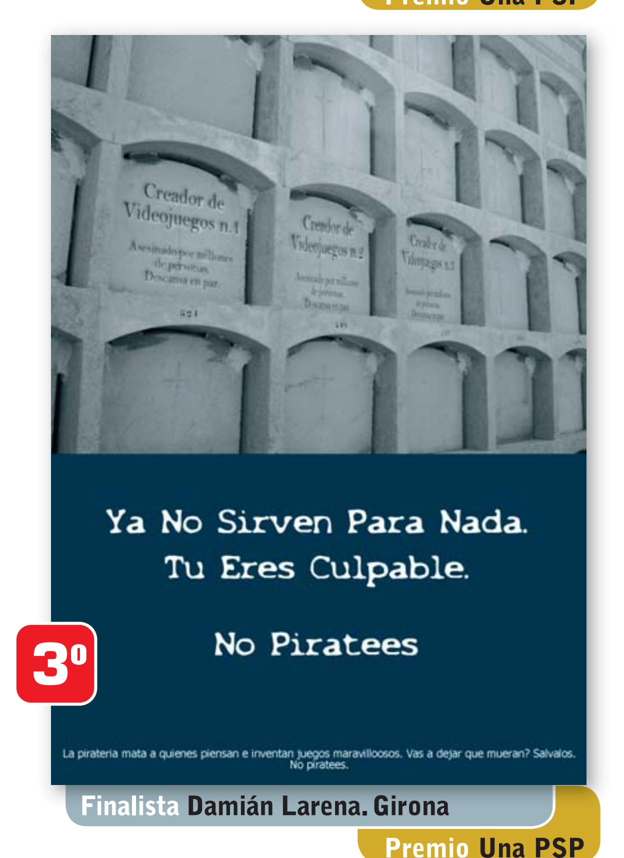
1º

Ganador Javier Amat. Alicante **Premio** Una PSP



2º

Finalista Bernardo Jiménez. Sevilla
Premio Una PSP



3º

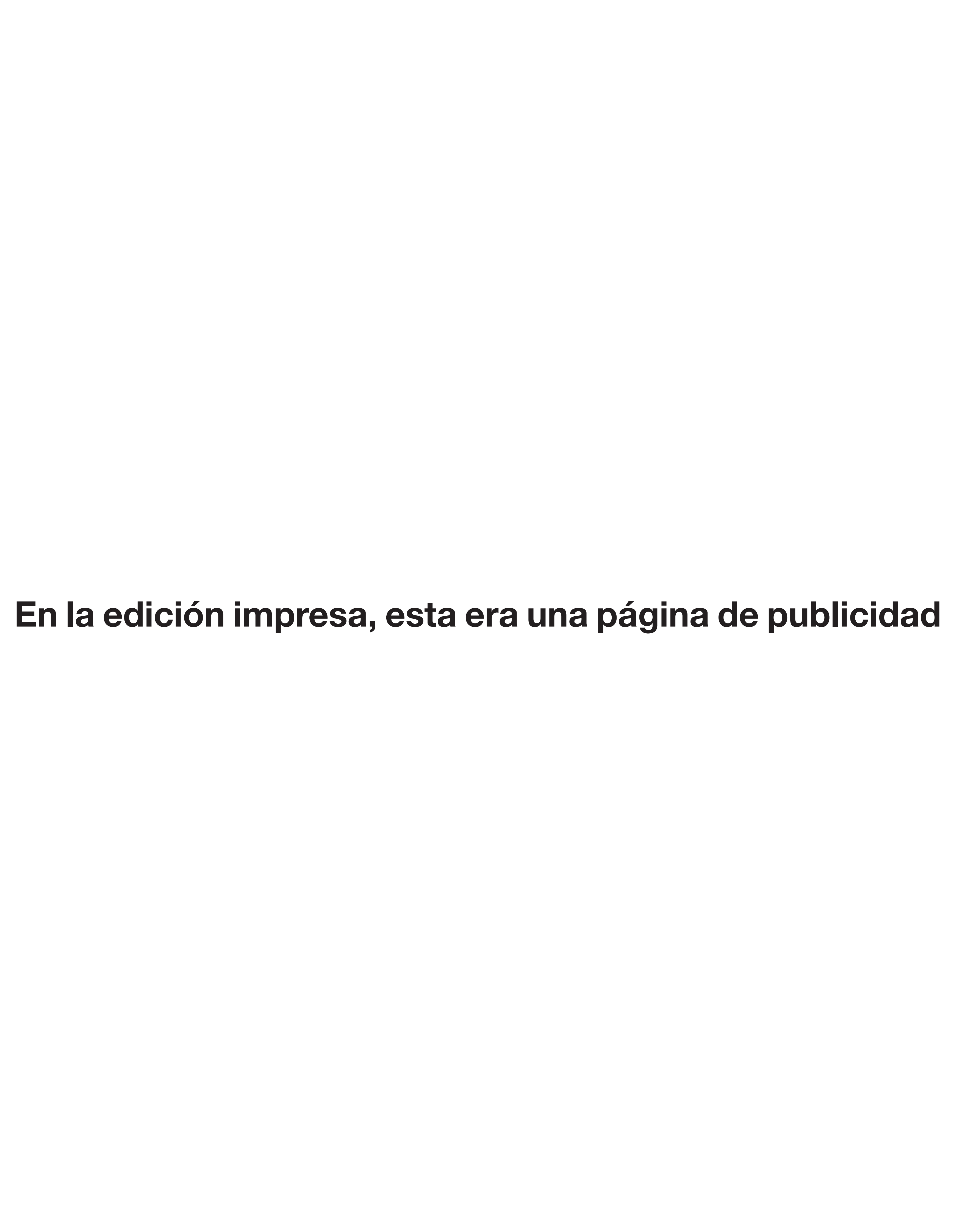
Finalista Damián Larena. Girona
Premio Una PSP

Ganador absoluto

Su mensaje directo y su original puesta en escena (con su toque de humor) le han valido a Javier ser elegido como ganador absoluto del I Concurso de Carteles Antipiratería.

Premio 3.000 €

Estos son los ganadores, pero... →


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

...PERO HAN LLEGADO MUCHOS MÁS...

Y no podemos resistirnos a publicar una pequeñísima muestra de ellos, para daros las gracias de algún modo por vuestra excelente respuesta. Y es que, chavalotes, sois unos "figuras".



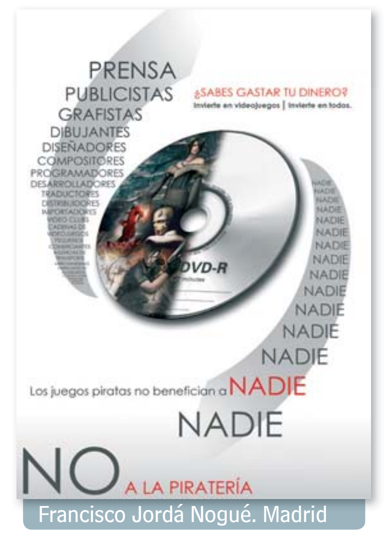
Alejandro Fajardo Sánchez. Cádiz



Francisco Jordá Nogué. Madrid



Pedro Martínez Aires.



Francisco Jordá Nogué. Madrid



Jose Antonio Puche. Valencia.



Carlos Aviño. Valencia. (10 años)



Iosu Bariobeña. Valencia.

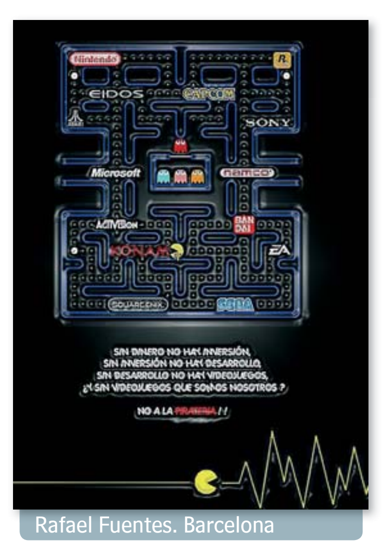


Eva Nieto Martínez. Valencia.

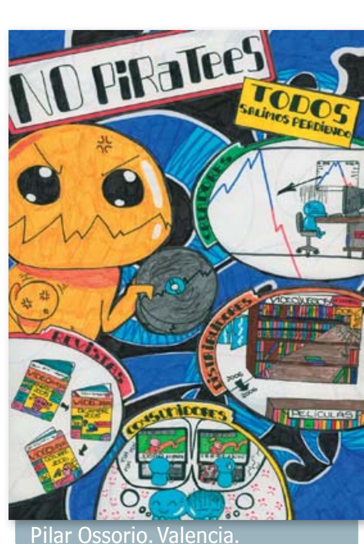

Guillermo Abbati. Madrid.



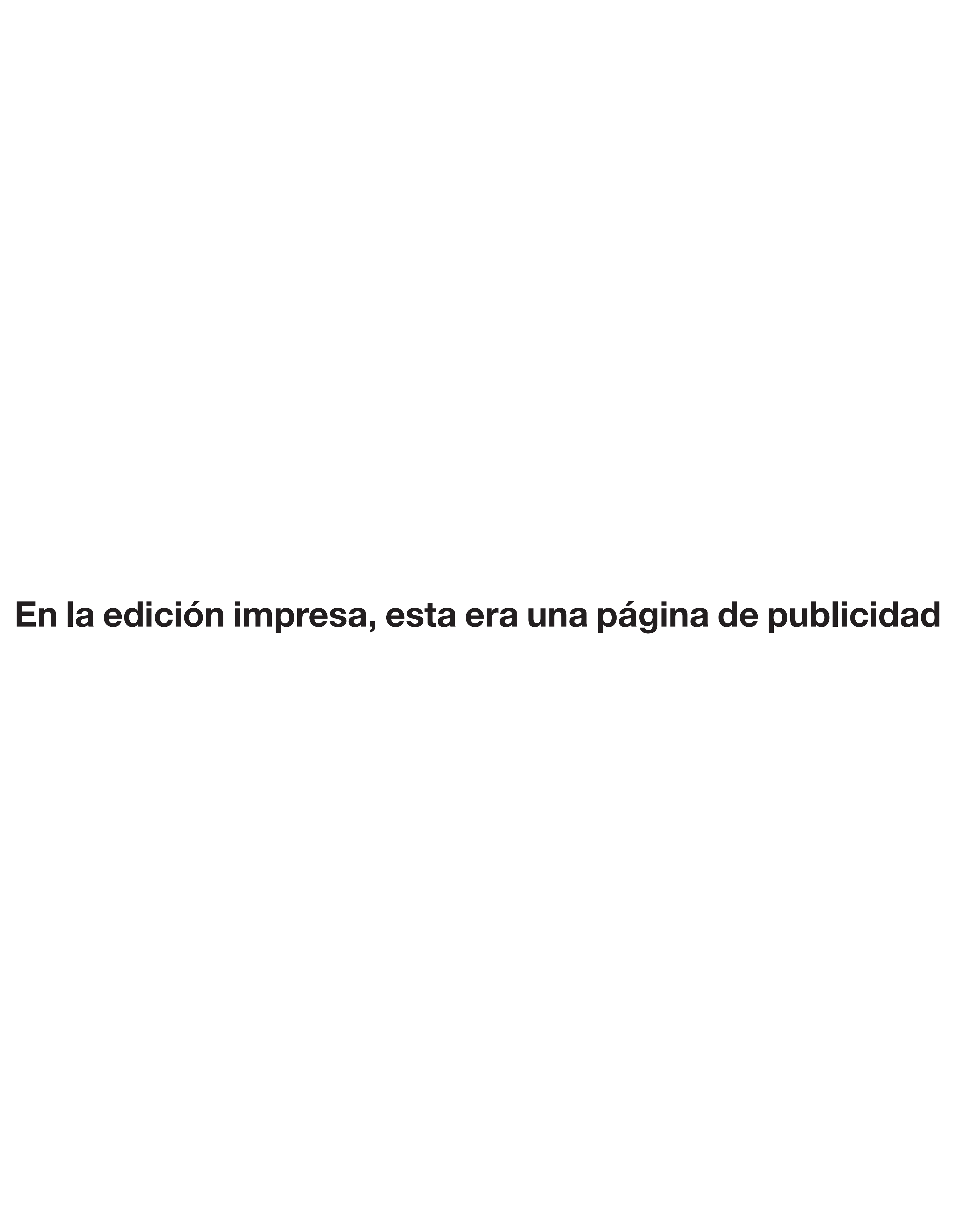
Nuria Ramírez. Zaragoza



Rafael Fuentes. Barcelona



Pilar Ossorio. Valencia.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

[PUBLI-REPORTAJE]

movistar

Videojuegos para tu móvil

Cómo descargarte un videojuego desde tu



01. ENTRA EN E-MOCION

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de Movistar, entra en la página de E-moción.

02. SELECCIONA VIDEOJUEGOS

Una vez dentro de E-moción, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03. ELIGE CATEGORÍAS

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el Top Movistar o las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04. DESCARGA TU JUEGO

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego, se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu Movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

» precio: **3 €** » compañía: **Virtual Toys**
» género: **AVENTURA**

» **MÓVILES COMPATIBLES**
CONSULTAR PÁGINA WEB

Torrente 3

Coincidiendo con el estreno de la peli podrás descargarte a tu móvil el videojuego basado en "Torrente 3". ¿A qué esperas para "apatrullar" Madrid?

Acompaña a Torrente en su última y más arriesgada misión: proteger a una eurodiputada por las calles de Madrid, conduciendo los coches más casposos, utilizando el armamento más sofisticado y resolviendo las complejas misiones que sólo Torrente puede llevar a cabo. Apatrulla la ciudad a toda velocidad, límpiala de Top Mantas, ladrones del tirón, bandas de facinerosos... Así es *Torrente el Protector*, una aventura que trata de seguir la fórmula de *GTA:* puedes ir a pie o coger cualquier coche, disparar, atropellar a los malos...

Enfréntate a las más variadas misiones recorriendo las calles de Madrid desde una perspectiva cenital y disfruta de varios niveles de dificultad que te permitirán ajustar el juego a tu habilidad. ¿Sabes lo mejor? Es Torrente en estado puro.







Sobre gustos no hay nada escrito, pero con un catálogo como el de Movistar podéis estar seguros de que encontraréis lo que buscáis. Por si sois un poco indecisos, nosotros os proponemos la siguiente lista de juegos disponibles para descargar...

1



Aquí no hay quien viva
¿Quieres saber lo que se siente siendo el portero de Aquí no hay quién viva?

2



Pang
La versión oficial del clásico de las recreativas llega este verano a tu móvil.

3



Tetris
¡Rechaza las imitaciones! *Tetris* no hay más que uno y podrás disfrutarlo desde Movistar.

4



Age of Empires II
El mejor juego de estrategia de todos los tiempos ahora se puede jugar en cualquier parte.

5

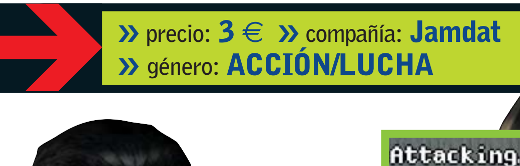


Trivial Pursuit
Descárgate el auténtico Trivial Pursuit en tu MoviStar y demuestra que sabes más que nadie.

VISITA LA WEB DE

movistar

Entra en cualquier momento en **www.movistar.es/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas.



» precio: **3 €** » compañía: **Jamdat**
» género: **ACCIÓN/LUCHA**

» **MÓVILES COMPATIBLES**
CONSULTAR PÁGINA WEB





DOOM RPG

Si te van los juegos de acción no dejes pasar la ocasión de descargarte, a partir del 9 de noviembre, todo un clásico del género, el título que se ha convertido por derecho propio en uno de los mitos de los videojuegos.

Relájate, respira hondo, calma tus nervios y controla tu pulso. Carga y dispara. ¡*DOOM RPG* llegará a tu móvil el 9 de noviembre y tienes que estar listo! Siniestras fuerzas han invadido la Unión Aeroespacial de investigación en Marte y está en tu mano detener el desastre que se avecina.

Una oleada de cyber demonios te engancharán en este combate en perspectiva subjetiva (FPS) con las clásicas armas y personajes de la saga *DOOM*. Explora los 10 niveles que te ofrece el juego, busca las habitaciones secretas, resuelve el misterio de la demoníaca invasión. *DOOM RPG* cautivará a todos los fans de *DOOM* así como aquellos que todavía no lo han probado. Despídete de la monotonía de los juegos convencionales y prepárate para volver a Marte en una confrontación con las legiones del infierno. La acción tiene nombre propio, y ése es DOOM.

¡EXCLUSIVO!

6

TORRENTE STRIP SIETE Y MEDIA

Torrente Strip 7 y media
Disfruta con Torrente del juego de cartas más español, y enfréntate a las chicas más explosivas.

7



Sudoku
La versión definitiva del juego de puzzle más de moda del momento, ya disponible para tu móvil.

8



Star Wars Coruscant
En el cielo de Coruscant se libra una batalla. Destruye cazas, defiende naves y regresa vivo...

9



50 por 15
Llega hasta la última pregunta en esta fantástica versión de "¿Quieres ser millonario?".

10



El Señor de los Anillos Leyendas
¡La aventura definitiva! Métete en la piel de Aragorn, Legolas o Frodo.

movistar
noticias

Tomb Raider 3



Última entrega de la aventura de acción de tres episodios para un jugador protagonizada por Lara Croft. Esta vez, Lara sospecha que alguien está reuniendo ingredientes para crear el Elixir de la Vida.

Moto GP 3



Inclínate ante el campeón. Vuelve el mejor simulador de motociclismo del mercado. *MotoGP URT 3* es la última entrega oficial de *MotoGP* para tu teléfono móvil. Descubre sus increíbles gráficos, que se complementan con una jugabilidad irrepetible, y conviértete en campeón del mundo.

Getting Up



A partir del 9 de noviembre pinta una revolución como Trane, un héroe en una aventura móvil sin igual. Gracias a los agentes corruptos de la DM, New Radius se ha convertido en una ciudad oprimida y gris, donde el graffiti es un crimen mortal. Un movimiento clandestino nacido de la cultura urbana devolverá a New Radius su colorido pasado. Usa las habilidades de Trane para correr, escalar, deslizarte y abrirte paso por 3 escenarios para alcanzar las alturas y dejar tu marca, spray en mano, en la ciudad.

Nueva Comunidad de Juegos MoviStar



Desde el 1 de junio puedes formar parte de la Comunidad de Juegos Movistar, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, concursos, promociones y competiciones con alertas en tu móvil. Date de alta visitando la web www.movistar.es/emocion/juegos.



EL OSCURO DESTINO DEL PRÍNCIPE DE LAS AVENTURAS

Prince of Persia Las Dos Coronas

Cuando el Príncipe de Persia se mira en el espejo ya no ve su reflejo. Sólo ve su versión malvada, una parte de sí mismo que cobrará vida propia en el juego que pone punto final a la trilogía de aventuras más importante de la historia de PS2.

Compañía **UbiSoft** Género **Aventura de acción** Fecha **7 de diciembre**

En PS2 la aventura tiene nombre propio: *Prince of Persia*. Los dos anteriores capítulos de la saga son un ejemplo de cómo un videojuego puede envolvernos en una aventura, combinando un desarrollo que mezcla en su justo punto plataformas, combates y exploración con una ambientación llena de magia inspirada en la época de esplendor de Oriente Próximo. Pero al mismo tiempo, la saga *Prince of Persia* nos cuenta la lucha de un joven y bondadoso héroe por evitar un destino maldito. Un historia que acaba en *Las Dos Coronas*, el capítulo final de la trilogía, en el que el Príncipe comparte protagonismo con un demonio que le devora por dentro: la versión oscura de sí mismo... a la que también controlaremos durante la aventura.

BABILONIA EN GUERRA

Las Dos Coronas comienza cuando el Príncipe y su amada Kaileena, la Emperatriz del Tiempo, regresan a una Babilonia devastada por la guerra. Allí Kaileena será asesinada por un misterioso enemigo y, al mismo tiempo, nuestro héroe quedará expuesto a las Arenas de Tiempo, lo que le provocará unas extrañas transformaciones en el Príncipe Oscuro que poco a poco irán convirtiéndole en un monstruo de Arena. Así, el Príncipe tratará de curar su maldición a la vez que lucha por recuperar su trono y traer la paz a Persia.

Pero su misión no será fácil: ahora es un fugitivo y el ejército le persegui-

EL VIAJE DE UN HÉROE DE LA INOCENCIA A LA MADUREZ
Tres partes para una historia de leyenda

Aunque el primer *Prince of Persia* fue lanzado en PC en 1989, los juegos de PS2 narran una nueva historia. Los dos primeros nos encandilaron mezclando acción, puzzles y saltos, pero el tercero puede superarlos.

Las Arenas del Tiempo

El Alma del Guerrero

Las Dos Coronas



Las Dos Coronas culminará la trilogía del Príncipe de Persia en PS2 y en ella descubriremos el destino final de nuestro héroe.





El juego será una grandiosa aventura que combinará la belleza gráfica con un desarrollo en el que volveremos a disfrutar de una mezcla única de acción, saltos y puzzles, pero con novedades tan interesantes como los movimientos de sigilo o la personalidad oscura del Príncipe.



rá por toda Babilonia. Y es que en *Las Dos Coronas* el interior de palacios y castillos que visitamos en juegos anteriores será sustituido por toda una ciudad para explorar, con sus profundas alcantarillas, sus callejuelas y toda un mundo de terrazas y tejados. Por este escenario nuestro héroe desplegará todas sus habilidades acrobáticas tradicionales y hasta alguna nueva, como descolgarse boca abajo por cuerdas para atrapar a sus enemigos. Y también conservará su poder de ralentizar el tiempo y hacerlo retroceder. Capacidades a las que se añaden las nuevas habilidades del Príncipe Oscuro.

Con una historia mágica y el desarrollo más variado, Las Dos Coronas aspira a ser la aventura definitiva de PS2.

EL REVERSO TENEBROSO

Y es que las transformaciones del protagonista marcarán completamente el desarrollo de la aventura. El Príncipe Oscuro será la encarnación de los más bajos instintos del héroe, una personalidad violenta e inmoral que a lo largo del juego tratará de imponer sus oscuros fines al Príncipe. Las mutaciones no se producirán a voluntad, sino que será el fuego el elemento que las »

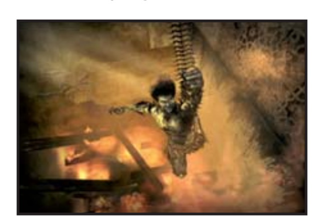
EL PRÍNCIPE OSCURO RECLAMA PROTAGONISMO

→Qué tentador es ser malo...

Maldito por las Arenas del Tiempo, el Príncipe sufre transformaciones en las que la parte más inmoral de su ser toma el control. Este Príncipe oscuro tendrá habilidades propias indispensables para avanzar....



EL ARMA DEL MALVADO
El Príncipe oscuro usará un látigo con cuchillas con el que agarrará a los malos.

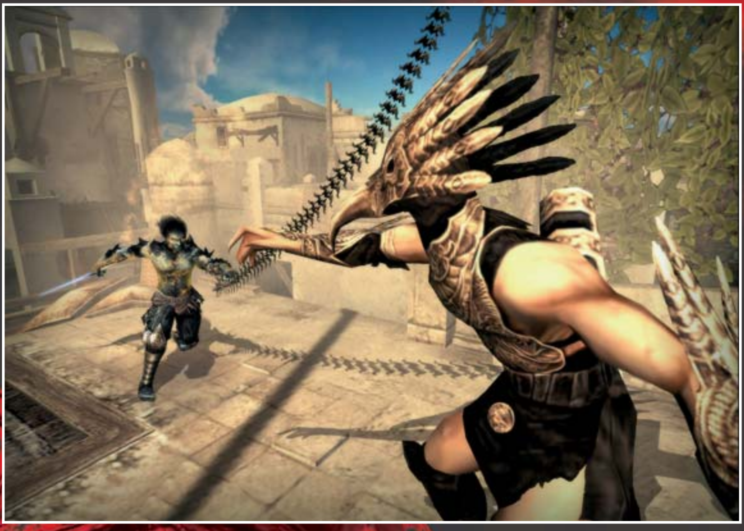


UN "LÁTIGO" MULTIUSOS
También nos servirá para balancearnos hasta lugares inaccesibles de otro modo.



TAN ÁGIL COMO EL BUENO
Los Príncipes también compartirán habilidades, como su capacidad acrobática.

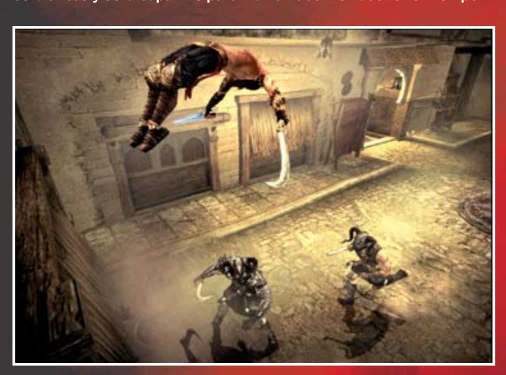



La trama será dramática: Kaileena y el Príncipe regresan a Babilonia y la encuentran en guerra. La chica será asesinada y el Príncipe se convertirá en un fugitivo, maldito además por las Arenas del Tiempo.


El Príncipe seguirá exhibiendo las habilidades que le han hecho famoso: correrá por las paredes, dará increíbles saltos, combatirá con armas blancas y será capaz de paralizar o hacer retroceder el tiempo.


El Príncipe oscuro será la personificación de la parte "mala" del héroe. Ambas identidades entrarán en conflicto durante el juego.


A la hora de combatir, el Príncipe volverá a usar la Daga del Tiempo y las diversas espadas que encontremos durante la aventura.


Y de nuevo combinará su increíble agilidad y capacidad para saltar con el uso de sus armas para desarrollar un estilo de lucha único.

»disparará. Para volver a su forma normal, el Príncipe deberá beber de los manantiales de agua curativa.

Las dos versiones del héroe lucharán con un control heredado de la segunda entrega de la saga, *El Alma del Guerrero*, pero cada una usará un arma distinta. El Príncipe recurrirá a la conocida Daga del Tiempo, mientras que el Príncipe Oscuro usará una especie de látigo dentado con afiladas

Las Dos Coronas será la entrega más adulta y dramática de toda la saga.

cuchillas, con la que realizará combos más contundentes y atrapará a sus enemigos. Un arma muy versátil, ya que también le permitirá agarrarse a salientes y balancearse para llegar a puntos fuera del alcance del Príncipe.

Y la otra gran diferencia entre los dos será la forma en la que eliminan a sus enemigos usando el sigilo...

EL PRÍNCIPE SILENCIOSO

Y es que el Príncipe, en cualquiera de sus personalidades, podrá elegir entre combatir directamente contra los soldados o intentar eliminarlos sigilosamente, lo que supone otra gran novedad en el desarrollo. Para ello se ha ideado un nuevo sistema denominado "Speed Kill": si nuestro héroe pilla por sorpresa a un enemigo podrá eliminarlo con un certero golpe. La única condición es que no nos haya detectado antes del ataque, lo que no será sencillo, porque nos enfrentaremos a soldados de I.A. rediseñada, que en cuanto nos vean u oigan se podrán en alerta.

Afortunadamente, el escenario nos será de gran ayuda: el Príncipe saltará

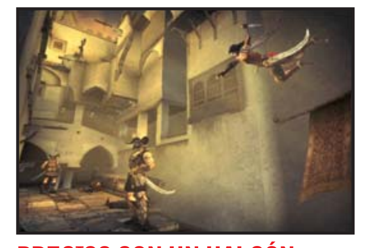
SEREMOS LIBRES PARA AFRONTAR CARA A CARA LOS COMBATES O PARA DESLIZARNOS COMO SOMBRAS TRAS LOS ENEMIGOS

Speed Kill, o cómo eliminar a un enemigo antes de que te detecte

El sistema de combate será el mismo de la segunda entrega de la saga, "El Alma del Guerrero", con combos variados y fáciles de ejecutar, la posibilidad de usar elementos del entorno contra los enemigos... Pero además habrá una novedad importantísima: gracias al nuevo sistema "Speed Kill" tanto el Príncipe como su versión maligna son capaces de eliminar a los enemigos por sorpresa, aunque para ello tendremos que introducir una combinación de botones correctamente. Si fallamos, el enemigo nos evitará y plantará cara... e incluso puede que pida refuerzos.


SILENCIOSO COMO UN GATO
Podremos andar agachados y en silencio para aproximarse a los desprevenidos malvados.


ÁGIL COMO UNA PANTERA
Algunas habilidad acrobáticas, como saltar cornisas, servirán para acercarse en silencio.


PRECISO CON UN HALCÓN
Si actuamos con pericia, un solo "Speed Kill" podrá acabar con más de un enemigo.


LETAL COMO UNA SERPIENTE
Los movimientos "Speed Kill" acabarán con los malos de un golpe y de forma contundente.

TODA UNA CIUDAD EN LA QUE PELEAR, SALTAR, EXPLORAR...

→ Un paseo por Babilonia

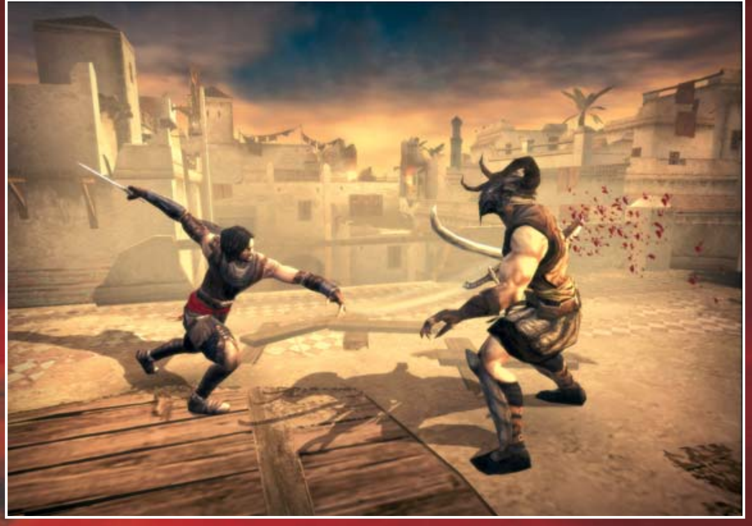
Babilonia, la legendaria ciudad donde se desarrollará el juego, combinará zonas de esplendor con otras devastadas por la guerra. Será un gran escenario diseñado para que despleguemos las habilidades del príncipe: lucharemos en estrechos callejones, haremos acrobacias en los tejados, exploraremos sombrías alcantarillas... Y en su centro se alzará la Torre de Babel, una colosal construcción que guardará en su interior los míticos Jardines Colgantes.



¿CIUDAD O LABERINTO? Inspirada en ciudades como el Cairo, la Babilonia del juego estará compuesta de cientos de pequeñas construcciones que formarán laberínticas callejuelas. Luchar en ellas será agobiante.



EN LAS ALTURAS Los tejados formarán una auténtica "ciudad sobre la ciudad", y desde ellos podremos divisar a los enemigos en la distancia o acecharlos para después lanzarnos sobre ellos como sombras letales...



El apartado gráfico será de lo mejor que ha ofrecido PS2. La recreación de Babilonia promete superar en variedad y belleza a los escenarios de las dos anteriores entregas... Aunque no parezca fácil.



El desarrollo nos deparará sorpresas, como este combate con un enemigo de tamaño descomunal heredado de *El Alma de Guerrero*.



Y habrá novedades como las huidas en cuadriga en las tendremos que eliminar a los enemigos que nos ataquen mientras "pilotamos".

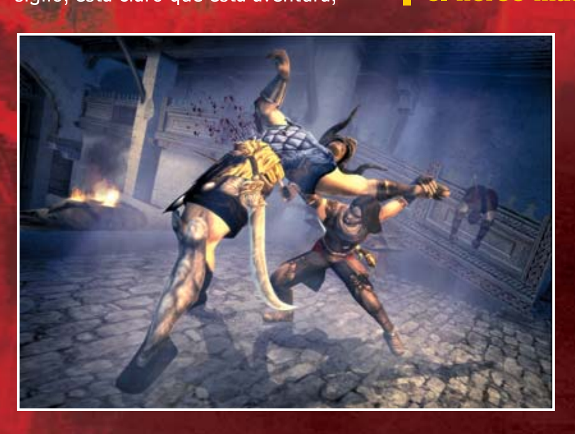
desde tejados y paredes sobre sus enemigos para ejecutar ataques capaces de eliminar a varios enemigos a la vez. Además, según la personalidad que manejemos ejecutaremos los "Speed Kill" de diferente manera: con el Príncipe heroíco pulsaremos los botones a un ritmo determinado, y con su "yo oscuro" habrá que pulsar las combinaciones lo más rápido posible para ejecutar movimientos brutales.

EL FIN DE UNA LEYENDA

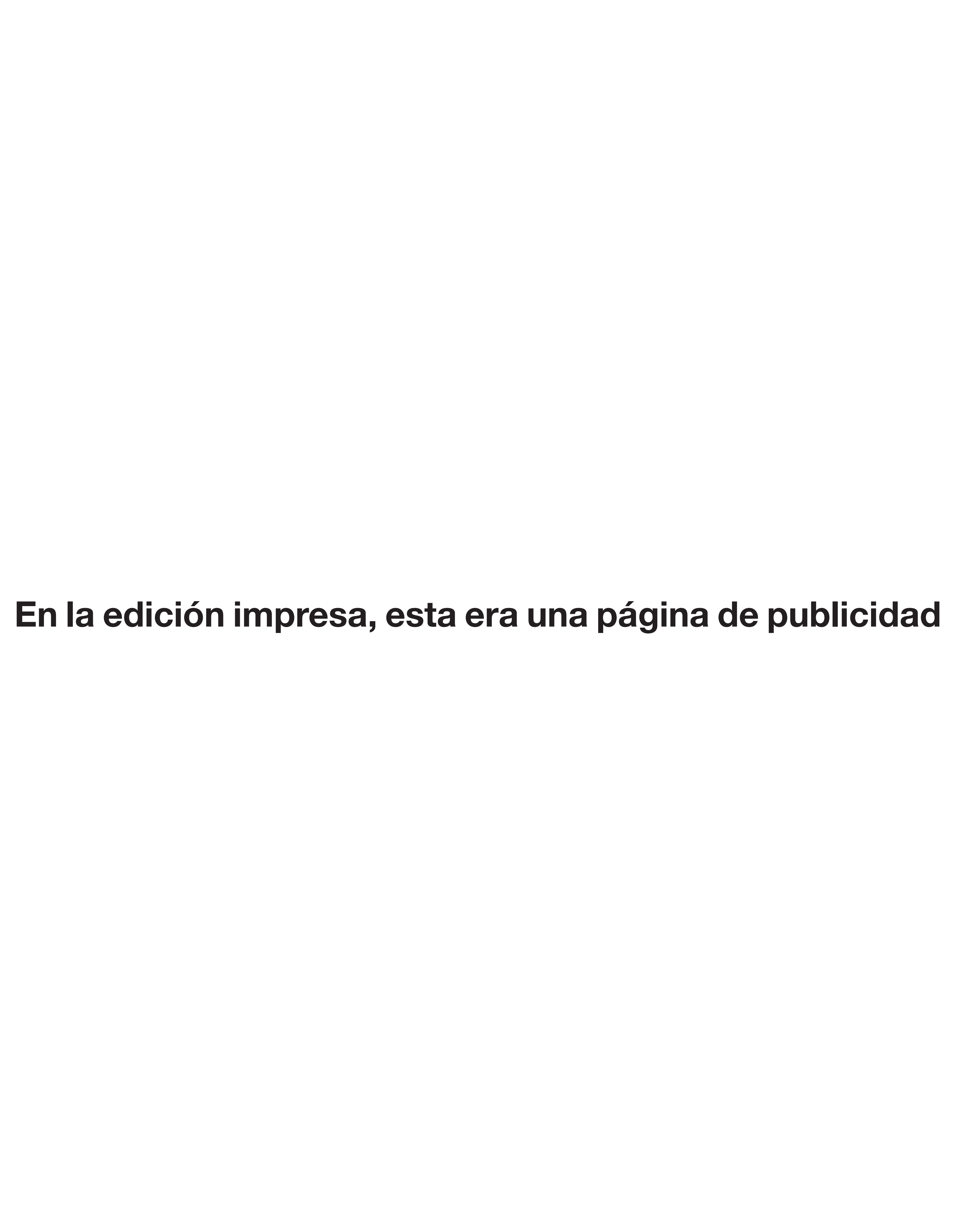
Con la inclusión de dos versiones diferentes del protagonista, toda una ciudad por explorar y el nuevo sistema de sigilo, está claro que esta aventura, que pondrá punto final a la trilogía del *Príncipe de Persia*, será la más completa de todas. Pero la variedad del desarrollo de *Las Dos Coronas* no acaban aquí: a la mezcla de acción y plataformas habrá que unir puzzles, batallas contra gigantes parecidas a las de *El Alma de Guerrero* y elementos nuevos, como emocionantes huidas en cuadriga por las calles de Babilonia, en las que controlaremos los desplazamientos laterales del carro a la vez que hacemos frente a los ataques enemigos.

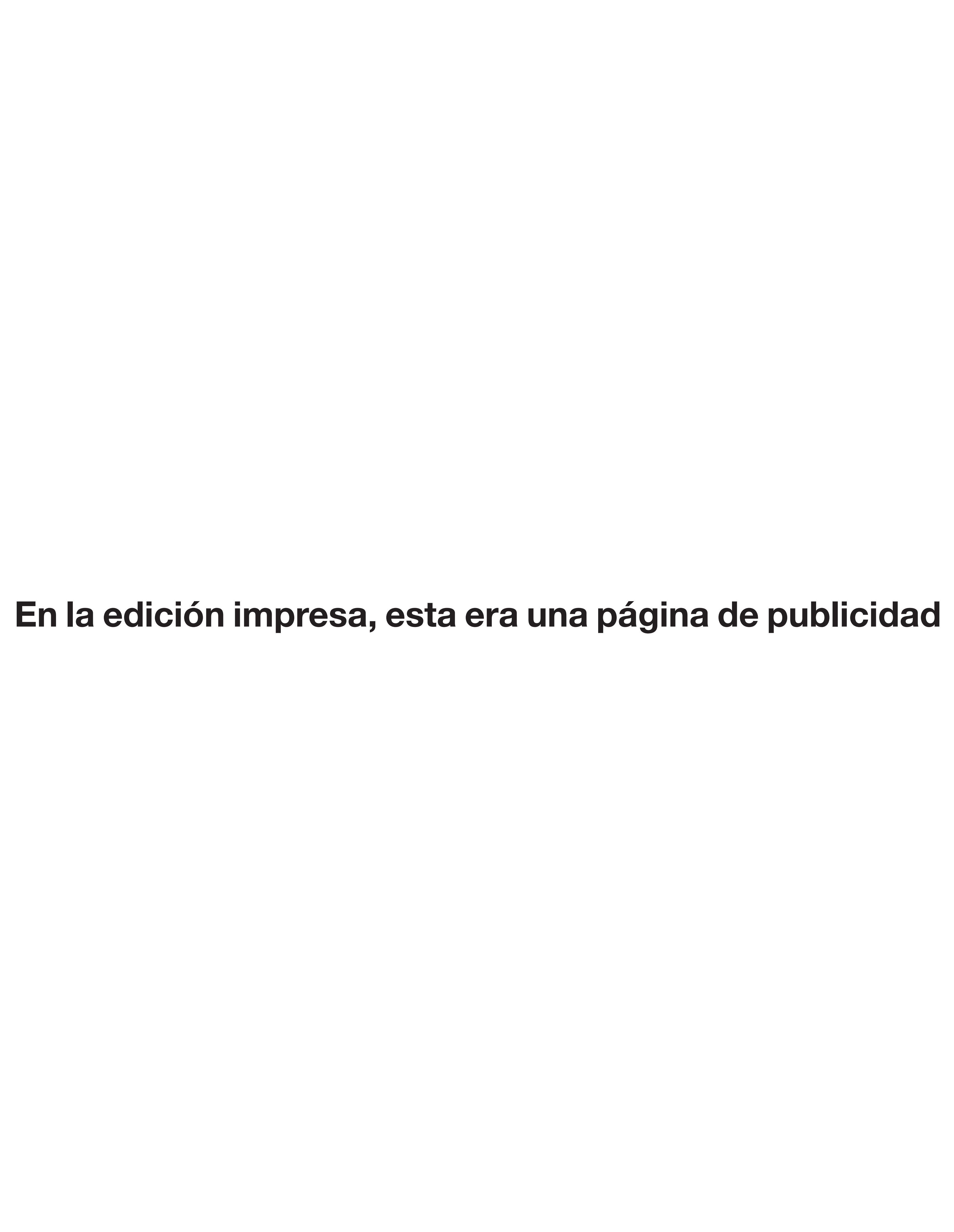
Sigilo, saltos, manejo de la espada... el Príncipe será el héroe más completo.

Estos elementos redondearán un juego en el que conoceremos el final de la historia de un joven y torturado Príncipe con el que hemos vivido horas de juego inolvidables, y que merece despedirse de nuestra consola con una aventura antológica. Después, sólo el destino sabe si el Príncipe volverá para vivir más aventuras en PS3...






En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EL JUEGO DE TUNING MÁS BUSCADO

NEED FOR SPEED MOST WANTED







¿Queréis saber qué se siente siendo el piloto clandestino más buscado? Nosotros lo sabemos bien, porque ya hemos jugado a fondo al juego de carreras y tuning que romperá moldes. Aquí te desvelamos todos sus detalles.

Compañía **EA Games** Género **Velocidad** Fecha prevista **23 de noviembre**

Desde los tiempos de 3DO y PlayStation, la serie *Need for Speed* nos ha puesto al volante de los bólidos más potentes y lujosos. En PS2 hemos disfrutado de tres entregas de la serie: *NFS Hot Pursuit 2* y los dos *NFS Underground*. En el primero de ellos disputamos emocionantes carreras en las que nos perseguía la policía, mientras que en los dos *Underground* el tuning y las carreras nocturnas eran los protagonistas. Pues si después de estos juegazos todavía tenéis ganas de "quemar rueda" estáis de enhorabuena. El mes que viene arrancará *NFS Most Wanted*, la que puede ser la entrega definitiva, ya que reunirá lo mejor de estas dos ramas de la saga.

TUNING Y PERSECUCIONES

Y es que en *NFS Most Wanted* volverán las frenéticas carreras por la ciudad entre coches "tuneados" pero con una sorpre-



El apartado gráfico será espectacular. Coches y escenarios están muy bien realizados y la sensación de velocidad es francamente buena.



En *Need for Speed Most Wanted* encontraremos carreras ilegales a plena luz del día en las que la policía nos perseguirá sin descanso. Menos mal que podremos tunear nuestros coches para mejorarlos...



En el modo Carrera nuestro objetivo será subir puestos en la lista de "los más buscados" por la policía. Para ello, deberemos retar cara a cara a los "tuneros" más duros de la ciudad y hacerles morder el polvo.







sa: la presencia de la policía para darle todavía más emoción al asunto. De hecho, nuestro objetivo será entrar en la lista de "los más buscados" por la policía (de ahí el subtítulo del juego) y subir puestos en ella retando a los mejores "tuneros" de la ciudad. Pero claro, estos tipos tan duros no compiten contra cualquiera y antes de poder retarles tendremos que ganarnos su respeto. ¿Cómo? Pues ganando carreras y otras clases de desafíos que encontraremos por la ciudad, que podrá ser recorrida libremente, aunque los circuitos serán "cerrados" y algunas zonas no estarán disponibles desde el principio.

VARIEDAD DE DESAFÍOS

Entre estas competiciones encontraremos carreras "sencillas", en las que habrá que llegar los primeros superando a los rivales y evitando a la policía y el abundante tráfico. Pero también tenemos contrarrelojes, carreras eliminatorias y otros tipos de eventos, algunos tan

El nuevo Need for Speed ofrecerá vertiginosas carreras y las persecuciones más emocionantes.

originales como realizar un determinado número de destrozos o evitar a la policía durante un tiempo. Poco a poco iremos ganando "pasta" para comprar nuevos coches y mejoras y nos enfrentaremos a pilotos cada vez más experimentados según subamos puestos en la lista de "los más buscados" por la policía.

En este sentido, hay que señalar que las fuerzas del orden no van a escatimar esfuerzos en detenernos. Primero enviarán a simples coches patrulla, pero si con ello no lo consiguen emplearán otros métodos, como bloquear la carretera o usar otro tipo de vehículos, como 4x4, deportivos o incluso helicópteros.

En cuanto a los coches, tendremos a nuestra disposición más de 50 modelos »



El juego estará bien servido en cuanto a opciones de tuning, tanto estéticas como de rendimiento.



Habrá más de 50 vehículos, todos modelos reales. También habrá sorpresas, como camiones.

EL NUEVO *NFS* INCLUYE LO MEJOR DE LAS SERIES *HOT PURSUIT* Y *UNDERGROUND*

¿De dónde viene Need for Speed Most Wanted?

Need for Speed Most Wanted reúne lo mejor de dos series de la saga NFS. La "rama" *Hot Pursuit* arrancó en PSone y tuvo una continuación en PS2. En ellos participamos en carreras diurnas con tráfico y persecuciones con la policía. Por otro lado, las dos entregas de *Underground* las hemos visto hace poco en PS2, y en ellas las carreras nocturnas entre "tuneros" eran las protagonistas. Pues bien, *NFS Most Wanted* fusionará esos dos conceptos, ofreciendo carreras diurnas con policía y todas las posibilidades de tuning que tenían los *NFS Underground*.



NFS HOT PURSUIT 2

Carreras diurnas entre lujosos coches reales y con abundantes persecuciones policiales es lo que ofrecía este juego, algo que también vamos a encontrar en *Need for Speed Most Wanted*.



NFS UNDERGROUND 2

Los conocidos *NFS Underground* nos metían en el mundo de las carreras nocturnas ilegales. En ellas el tuning tenía un papel protagonista, al igual que en *Need for Speed Most Wanted*.



NFS MOST WANTED

NFS Most Wanted no sólo tendrá como influencias a los dos juegos ya mencionados. Los chicos de Criterion han "metido mano" y estéticamente guardará cierto parecido con el último *Burnout*.



Otra de las novedades que incorporará *NFS Most Wanted* será la opción de ralentizar la acción temporalmente, algo que será muy útil para evitar choques o tomar curvas cerradas de forma más sencilla.



Además del modo Carrera, *Most Wanted* también incluirá desafíos sueltos, opción de editar carreras y modos multijugador (para dos jugadores a pantalla partida o carreras Online para hasta 4 jugadores).







»reales, de marcas tan prestigiosas como BMW o Porsche. Además, en la lista encontramos algunas sorpresas, como un par de camiones o incluso los coches que lleva la policía. Pero para poder pilotar la mayoría de los coches primero habrá que desbloquearlos antes de poder comprarlos y llevarlos a nuestro garaje. Una vez allí ya podemos "tunearlos" a nuestro antojo, cambiando sus componentes y por supuesto su aspecto exterior (pintura, alerones, "spoilers"...).

TÉCNICAMENTE ESPECTACULAR

Hablando ya del apartado visual, lo primero que hay que destacar es que las carreras se desarrollan siempre de día, con un sol que nos deslumbrará más de una vez y una

Sus múltiples desafíos y sus completas opciones de tuning aseguran entretenimiento para rato.

estética que se acerca al último *Burnout*. De hecho, los chicos de Criterion han "metido mano", algo que se notará sobre todo en la alucinante sensación de velocidad. Los coches, por su parte, estarán perfectamente modelados. Y la ciudad también ofrece un buen grado de detalle, sin rastro de niebla o "popping". Las pantallas hablan por sí mismas, ¿verdad?

Un sencillo control que asegura diversión desde el principio gracias a la buena respuesta de los coches, cierra un juego de carreras completo y espectacular. Nosotros ya lo hemos jugado y os aseguramos que encantará a todos los amantes de la velocidad y el tuning.



ESTAS CARRERAS TENDRÁN UN INVITADO DE EXCEPCIÓN

Mucha policía, mucha diversión

Nada más incumplir alguna norma de tráfico (algo que ocurrirá a menudo), la policía aparecerá para intentar detenernos. Desde ese momento, podremos intentar despistarlos o bien procurar que choquen. Si nos resistimos emplearán métodos más efectivos (más y mejores vehículos, carreteras bloqueadas, helicópteros...). Y si nos pillan, multa al canto.



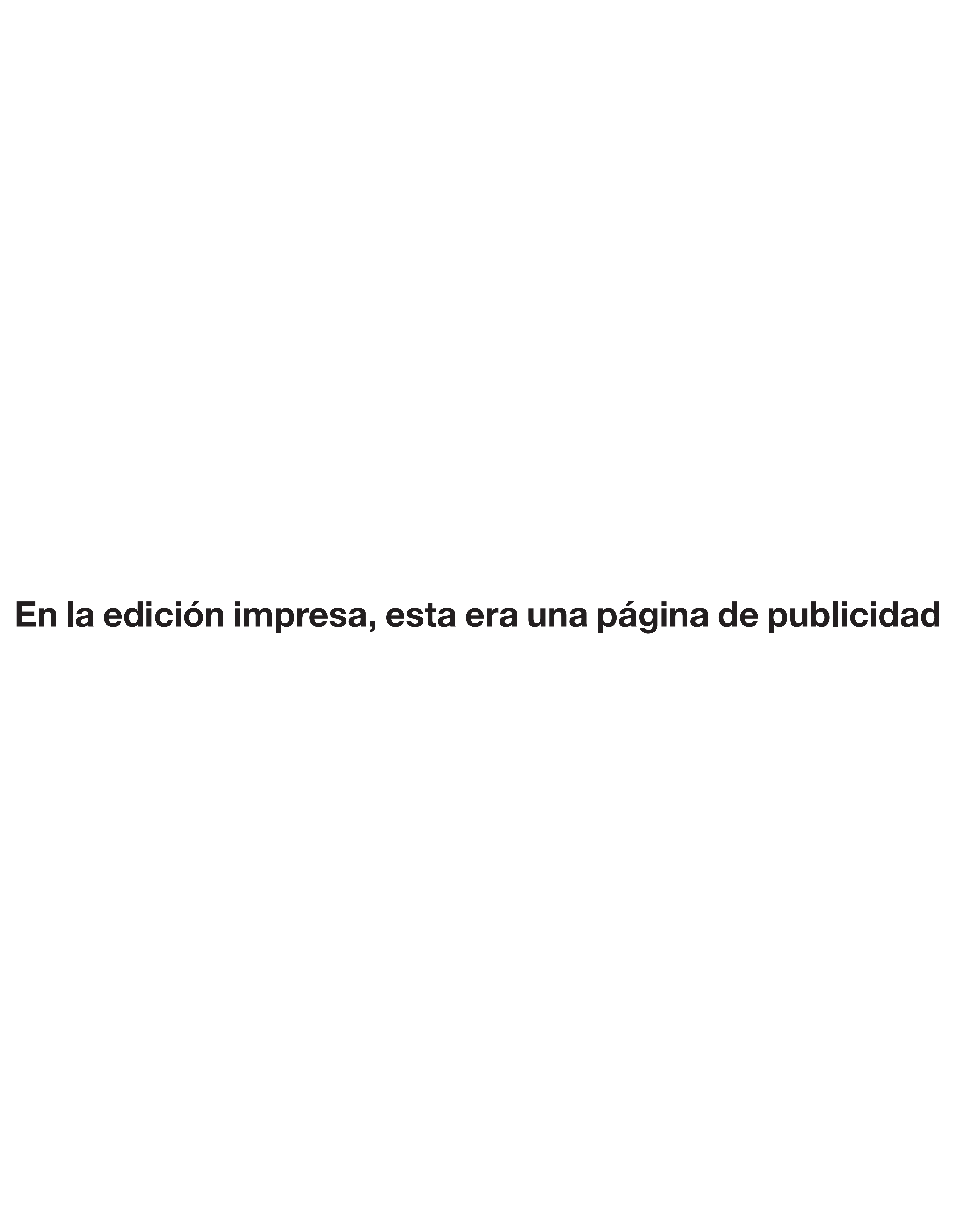
PERSECUCIONES SIN TREGUA
La policía nos perseguirá sin descanso hasta que logremos despistarla de un modo u otro.

POLICÍAS CON RECURSOS
Primero enviarán sólo patrullas, pero luego vendrán con 4x4, deportivos, helicópteros...

EVITANDO A LAS PATRULLAS
Pisar a fondo, usar caminos alternativos o hacer que choquen serán nuestras "armas".



OJO CON LAS DETENCIONES
Si al final nos detienen, se acabó la misión y, además, tendremos que pagar una multa.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



HA LLEGADO LA HORA DE VOLVER A JUGAR A INDIOS Y VAQUEROS

GUN

Los juegos ambientados en el Oeste se han prodigado poco en PS2. Exceptuando *Samurai Western* y *Red Dead Revolver*, el género estaba inédito en nuestra consola. *Gun* pretende corregir ese "error".

■Compañía **Activision** ■Género **Acción** ■Fecha prevista **Noviembre**

Los chicos del estudio Neversoft, creadores de la genial saga *Tony Hawk*, decidieron un buen día dejar aparcado momentáneamente el monopatín y embarcarse en un proyecto totalmente distinto. Después de mucho misterio, respuestas vagas y vídeos ambiguos durante el pasado E3, por fin el velo de misterio ha caído. Y así surgió *Gun*, una aventura de acción en tercera persona "estilo *GTA*", ambientada en el salvaje Oeste de finales del siglo XIX y en la que el único lenguaje que los hombres hablan sale del cañón de su pistola y sus posesiones más preciadas caben en las alforjas de su caballo.

UN HÉROE LLAMADO COLTON WHITE

1880, Montana. Colton White y su padre son dos aventureros que dedican sus días a cazar mientras viajan a lo largo y ancho del estado de Missouri. Al menos hasta que un día, a bordo del Morning Star, son abordados por un grupo de soldados rebeldes que hacen volar el barco en pe-

El protagonista del juego, Colton White, tendrá que recorrer todo el Oeste pistola en mano para averiguar la verdad sobre sus orígenes y, de paso, vengarse de los asesinos de su padre.



El salvaje Oeste, como se le llamaba entonces, estará lleno de peligros: animales salvajes, tribus de indios, soldados renegados... Nuestra habilidad en el manejo de las armas sera vital para sobrevivir.

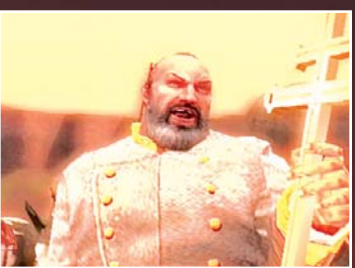
Como si de un *GTA* se tratara, el juego contará con misiones principales y secundarias, las cuales nos llevarán a recorrer todo el Oeste atravesando pueblos, ríos, cuevas, fuertes, poblados indios...

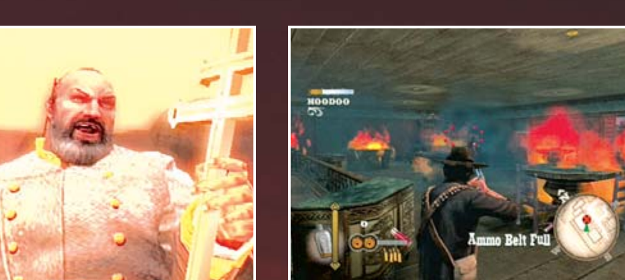
Gun es una aventura que nos sumerge en el salvaje Oeste de finales de siglo XIX donde el horizonte es el límite.

dazos con el padre de Colton en él. Eso sí, no antes de que éste le confiese a Colton que en realidad no es su padre, dándole una moneda y el nombre de una mujer en Dogde City como única pista a seguir. Sí, ya sabemos que suena un poco a culebrón, pero os podemos decir, después de haberlo jugado largamente, que esa sensación pronto se disipa para meternos de lleno en el fascinante mundo del salvaje Oeste, ya que por medio de esta trama se entrelaza otra en la que una antigua cruz hecha de oro es codiciada por varias personas que se cruzarán en el camino de Colton... y no todas vivirán para contarlo al final de la historia.

EXPLORADORES DEL OESTE

Y es entonces cuando empieza lo bueno. Pasaermos por varios tutoriales para aprender a manejar a Colton y sus habilidades, entre las que se encuentran montar a caballo, usar distintas armas de fuego (pistolas, rifles, escopetas...), agacharse, manejar el cuchillo...,. Después, las vastas llanuras se abrirán para nosotros libremente, pudiendo decidir en cualquier momento dónde ir o qué hacer, ya que, al igual que *GTA*, podemos realizar misiones "principales" y "secundarias". Mientras que las primeras hacen avanzar la historia y nos llevan a visitar ciudades, poblados indios, fuertes, cuevas, etc., las segundas nos permiten "tomarnos un respiro", además de aumentar nuestras habilidades y potenciar nuestras armas. »











Gun es una aventura en el salvaje Oeste en la que no faltarán los duelos, tiroteos, peleas en bares... Todo recreado de manera excepcional y con más de un guiño a películas clásicas del género.

CONOCER Y SABER MANEJAR LAS ARMAS DE *GUN* SERÁ VITAL

Tu vida vale lo que tu habilidad

¿Qué sería del Oeste sin sus típicas armas? Escopetas, rifles, ametralladoras, cartuchos de dinamita, cuchillos, tomahawks, arcos con flechas incendiarias, cócteles molotov, pistolas de todo tipo y alcance... Todas accesibles a lo largo de la aventura. Y además podremos mejorarlas, aumentando el tamaño del cargador, la potencia de fuego, su precisión...



FIELES REPRODUCCIONES
Todas las armas están basadas en las versiones reales que existieron en esa época.



DE COMPRAS EN LA CIUDAD
Con el dinero ganado en las misiones podremos "ir de tiendas" para equiparnos mejor.



ARMAS, MUCHAS ARMAS
Podremos mejorar nuestro arsenal, ya sea en potencia de fuego, capacidad de munición...



AL ESTILO INDIO
El uso del tomahawk o del arco indio también estará al alcance del protagonista.


Colton también podrá montar a caballo, algo muy útil, pues además de desplazarnos más rápido, podremos disparar montados en él o usar a nuestra montura para que embista a los malos, por ejemplo.


Nuestro protagonista también cuenta con habilidades "indias", como el saber manejar el arco, el tomahawk o el cuchillo, con el que también podremos arrancar las cabelleras de nuestros enemigos caídos.





»Estas misiones son muy variadas: realizar entregas a lomos de nuestro caballo para el Pony Express, convertirnos en cazarrecompensas y buscar fugitivos de la ley, jugar al póker en cualquier salón, dedicarnos al cuidado de las reses de un rancho, proteger prostitutas, defender diligencias o puentes amenazados por los salvajes indios de la zona... Un sinfín de opciones que a buen seguro nos mantendrán enganchados frente a la tele durante horas.



Cada arma cuenta con una "habilidad" especial. Por ejemplo, la pistola tiene una barra que ralentiza el tiempo y nos permite disparar mejor a nuestros enemigos. El rifle tiene un zoom muy potente...

EL OESTE, MÁS SALVAJE QUE NUNCA

Y si hablamos de su apartado técnico, hay que destacar el motor 3D, creado para la ocasión, que pone en movimiento un Oeste majestuoso a la vez que inhóspito. Bosques espesos, cañones afilados, llanuras desérticas, pueblos prósperos, ríos, cuevas... No falta ni un detalle, ni siquiera la fauna: bisontes, pájaros, lobos, osos... El transcurso del tiempo también es notable, mostrando los más brillantes días o las más oscuras noches, donde cualquiera puede estar esperando y apuntándonos... Además, los modelos de los personajes, sus movimientos y su IA están muy cuidados, reflejándose en su comportamiento si están heridos o si buscan "camorra" de forma muy real. Y pone el broche un apartado sonoro excepcional, con las voces de actores como Thomas Jane, Kris Kristofferson, Ron Perlman o Lance Henriksen entre otros y una estupenda y épica banda sonora.

En fin, que id pensando en compraros una casita en algún pueblo próspero de Missouri, porque tenéis una cita ineludible estas navidades con Colton White.

GUN ES MUCHO MÁS QUE "PEGAR TIROS"

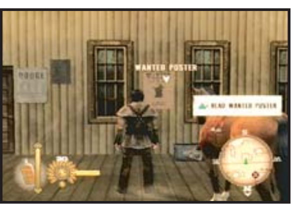
Aprendiendo a ser un cowboy

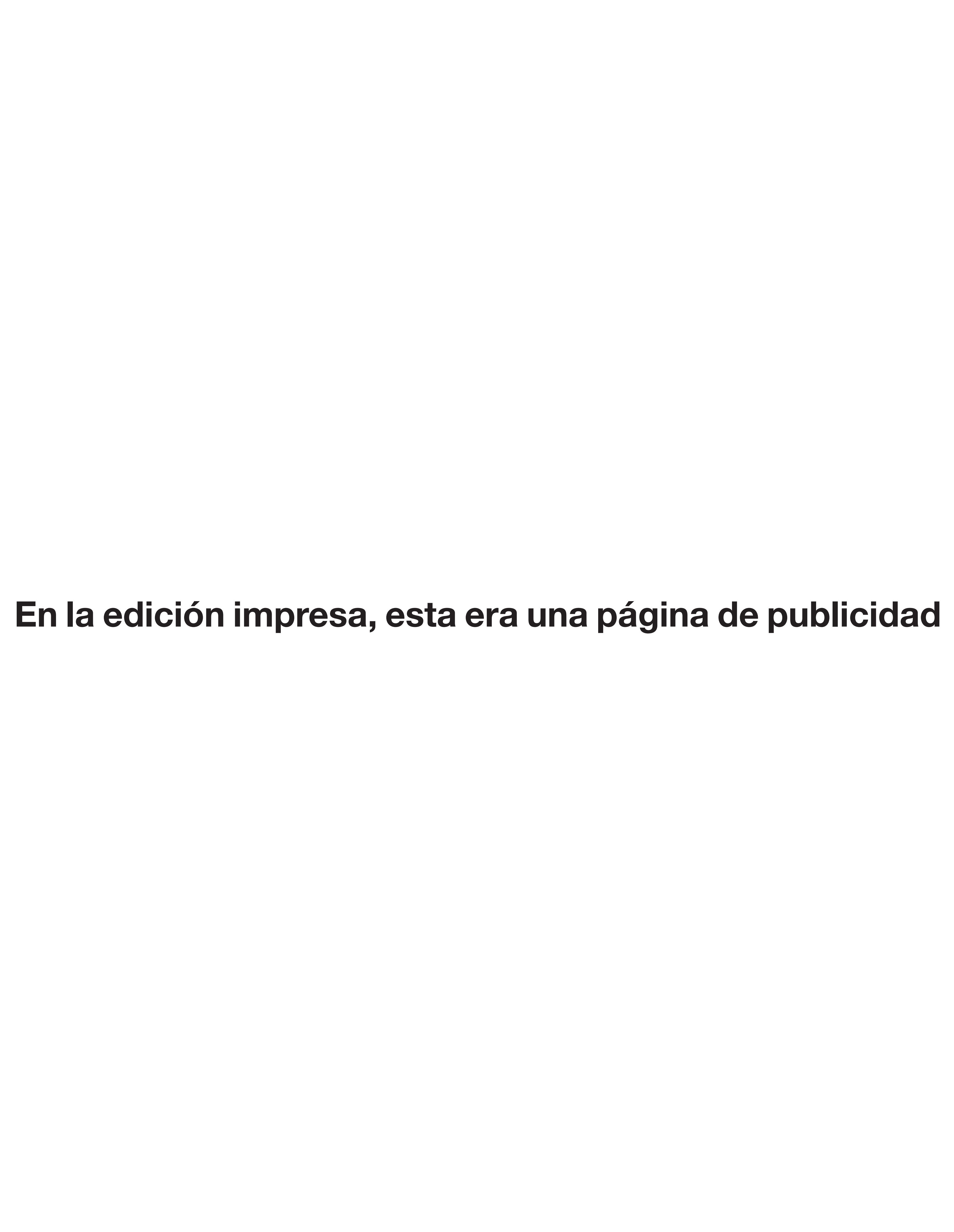
A lo largo del juego encontraremos submisiones con las que ganar dinero y aumentar nuestras estadísticas y habilidades. Realizar misiones para el Pony Express, perseguir fugitivos y asesinos, cuidar el ganado de un rancho, proteger personas, acabar con animales salvajes... Las posibilidades son tantas como grande es el Oeste.


CONVIÉRTETE EN RANCHERO
Ser el capataz de un rancho y cuidar el ganado es divertido, aunque no muy fácil.



JUGANDO AL PÓKER
Entre misión y misión, nada mejor que una buena timba de cartas para relajarse.


IMPARTIENDO JUSTICIA
Los carteles de "Se Busca" nos informarán de los fuera de la ley más buscados.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18 Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 €**

Resident Evil 4

El horror cambia de forma

Si tienes valor para enfrentarte a aldeanos enloquecidos, monjes asesinos y terribles mutaciones, te espera el juego de terror más impresionante jamás creado.





Seis años después de que Raccoon City fuera arrasada por zombis, Leon Kennedy viaja a España para rescatar a la joven Ashley... Y encuentra un infierno peor.



La acción es constante y muy variada: resistimos un asedio en el interior de una casa, protegemos a una chica, luchamos con un monstruo dentro de una jaula...

Obligándonos a luchar con armas y munición limitadas contra zombis y demás criaturas, la saga *Resident Evil* ha aterrado a millones de jugadores. Para renovarse, a principios de año Capcom lanzó *Resident Evil 4* para GameCube y cambió las claves del desarrollo: multiplicó el número de enemigos y armas y dio forma a una nueva obra maestra rebosante de acción. Ahora el juego llega a PS2 con una conversión sublime, idéntica al original salvo en algunos detalles técnicos y que trae extras exclusivos.

EL PROTAGONISTA DE LA AVENTURA es Leon Kennedy, el policía que en *Resident Evil 2* sobrevivió al apocalipsis zombi de Raccoon City. Leon viaja a un lúgubre pueblecito del Pirineo español tras la pista de Ashley, la desaparecida hija del presidente de los EEUU, y de paso se topa con una trama misteriosamente relacionada con los anteriores capítulos de la saga.

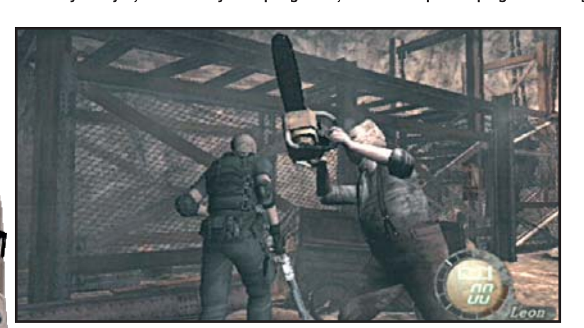
En nuestra búsqueda de la muchacha visitamos el interior de casas, iglesias o castillos, pero también pueblos y zonas rurales exteriores y más abiertas. Un cambio de escenarios que viene acompañado de novedades



Resident Evil vuelve a PS2 con un juego de acción revolucionario, en el que los zombis dejan sitio a aldeanos y monjes, más listos y más peligrosos, contra los que desplegamos una gran potencia de fuego.



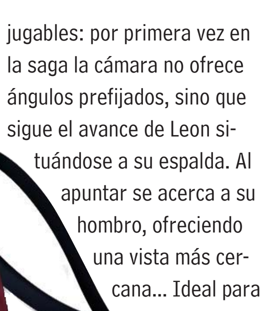
Una recóndita región del Pirineo español, con sus pueblos, iglesias y hasta un castillo, es el sobrecogedor escenario de una aventura que puede presumir de un realismo gráfico nunca visto en PS2.











jugables: por primera vez en la saga la cámara no ofrece ángulos prefijados, sino que sigue el avance de Leon situándose a su espalda. Al apuntar se acerca a su hombro, ofreciendo una vista más cercana... Ideal para disparar contra los grandes grupos de peligrosos enemigos que nos salen al paso.

EN *RESIDENT EVIL 4* NOS LAS VEMOS con hordas de enloquecidos aldeanos, monjes sectarios y las más macabras mutaciones que podamos imaginar. Para sobrevivir a estos inteligentes seres disponemos de un abundante arsenal: ametralladoras, escopetas, lanzagranadas... Nuestra habilidad para eliminar a los enemigos antes de que se nos echen encima, apuntando y disparando con precisión y rapidez, es básica para sobrevivir en un juego en el que la tensión nace de sentirnos constantemente acosados. »

Decenas de aterradores enemigos nos acosan en RE4 y sólo disparando sin descanso saldremos vivos de ésta.



También hay que resolver sencillos puzzles y explorar los escenarios en busca de objetos que activan mecanismos.



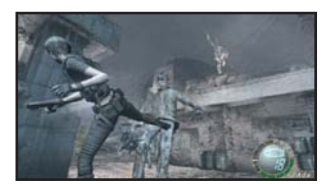
A medida que avanzamos, nos acosan monstruos de todo tipo: los hay que se hacen invisibles, otros son ciegos y atacan guiados por el sonido...

Más allá de la aventura

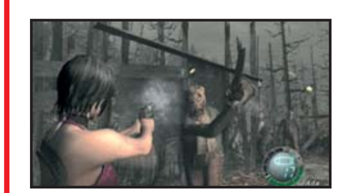
Dos de los modos extra que desbloqueamos al finalizar la aventura existían en GameCube: Mercenarios, que nos propone eliminar enemigos en un tiempo límite, y Assignment Ada, en el que Ada Wong, uno de los secundarios de la aventura principal, afronta una misión especial. Pero el mejor es exclusivo de PS2: Caminos Separados, una aventura de Ada que dura unas tres horas y que se desarrolla paralela a la trama principal.



En Mercenarios hay que acabar en tiempo limitado con cuantos más enemigos mejor.



En Assignment Ada, Ada Wong debe recuperar cepas de un virus mutante.



Ada es también la protagonista de Caminos Separados, una mini-aventura.



Como Leon, en Caminos Separados Ada va comprando armas, recogiendo ítems...





Durante parte del juego, Ashley nos seguirá y le ordenaremos que espere o se esconda.



Otro elemento que aporta variedad son los momentos de acción, como huidas, en los que debemos pulsar rápidamente uno o varios botones.

» Así, aunque hay que resolver sencillos puzzles y encontrar objetos para avanzar, la acción es la protagonista, pero siempre renovándose con diferentes situaciones: resistir en una casa asediada por aldeanos, proteger a Ashley, superar momentos de acción (como huidas) pulsando secuencias de botones...

COMBINÁNDOSE CON ESTE DESARROLLO, *RE4* ofrece las imágenes más sobrecogedoras que jamás hemos visto en PS2. El feroz aspecto de los aldeanos, sus aterradoras muecas o la manera que tienen de dolerse dependiendo de dónde reciban los impactos son impresionantes. Igual que los escenarios hiperdetallados, unos enemigos finales que asombran por su aspecto y tamaño, efectos insuperables como el humo y el fuego... Además, la banda sonora sabe subrayar los momentos de tensión y los salvajes gritos (en castellano) de los aldeanos producen escalofríos.

Fusionando con maestría esta ambientación y su genial jugabilidad, *RE4* proporciona durante las 20 horas que dura una de las experiencias más intensas y absorbentes que podemos sentir con un juego. Corre a por él y colócalo en tu estantería junto a títulos como *GTA San Andreas* o *Metal Gear Solid 3*. El lugar reservado a las obras maestras.

RE4 tiene los enemigos más realistas y los escenarios más impresionantes que jamás se hayan visto en PS2.



En la aventura principal hay algunas tareas secundarias, como las galerías de tiro en las que conseguimos dinero y trofeos en forma de figuritas.

Armas contra los monstruos

En *Resident Evil 4* las armas se las compramos a los buhoneros que hay repartidos por los escenarios. Para ello empleamos el dinero y las joyas que encontramos explorando. Hay desde pistolas a lanzacohetes y hasta un lanzarrayos exclusivo de PS2. Todas son útiles y en función de la que usemos variará la forma de enfrentarnos a los malos, lo que añade profundidad al juego. La munición sólo la conseguimos explorando, pero es bastante abundante...



Explorando los escenarios, conseguimos dinero (en pesetas) y valiosas joyas.



Los buhoneros nos venden armas y algunos objetos, como sprays sanadores.



También podemos pagar para mejorar las armas: potencia, velocidad de recarga...



La versión de PS2 tiene un arma exclusiva: esta poderosa pistola de rayos.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (101 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

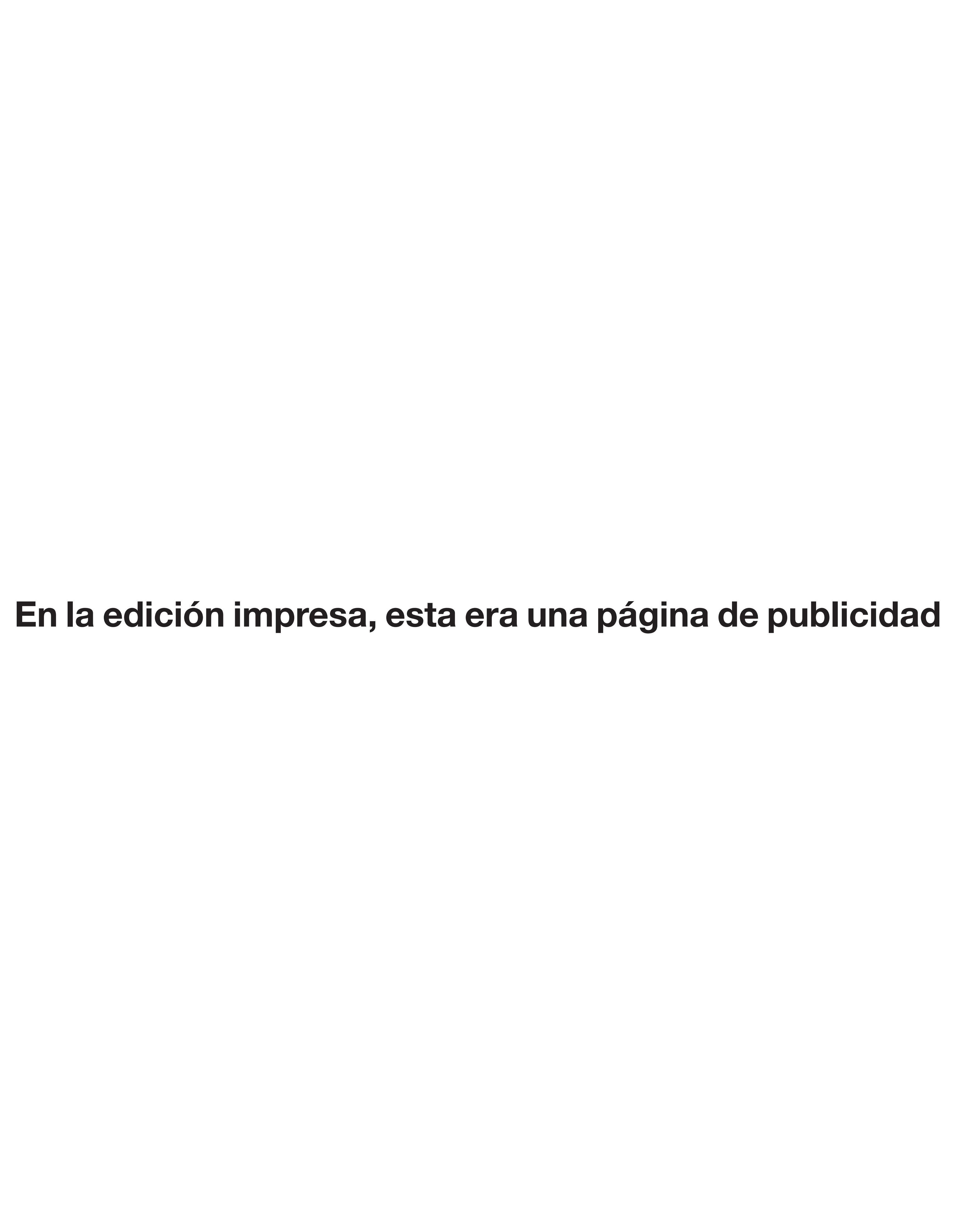
Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 10 **Duración** 9 **Calidad/Precio** 9

↑ El desarrollo es simplemente genial, pero es que la realización técnica ya deja sin habla.

↓ Por sacarle un defecto, que no se haya doblado (aunque los aldeanos hablan en español).

***Resident Evil* se renueva con una magistral combinación de acción y terror visualmente insuperable. Uno de los mejores juegos de PS2**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

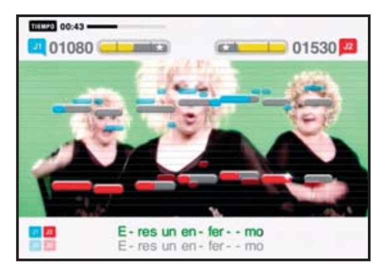
3+ Compañía **Sony** | Género **Musical** | Precio **29,99 €**

SingStar PopWorld

Canciones con mucho "Poping"

Operación Triunfo volvió a la tele y *SingStar* hace lo propio en PS2 cargado con temas que van a desafiar de nuevo nuestro talento musical.





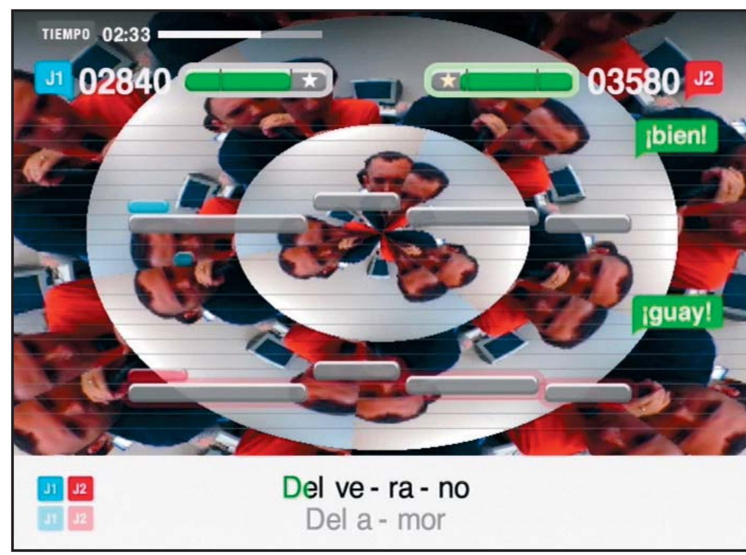
Se acercan las navidades y Sony quiere seguir dando "caña" con su karaoke consolero lanzando una tercera entrega que ofrece 30 nuevas canciones, 28 de ellos en español. Así, micrófono en mano, podremos interpretar temas de Melendi, Bisbal, El Arrebato, Ella Baila Sola, Elefantes, Amaral, Navajita Plateá, Loquillo, Héroes del Silencio… Igual que en anteriores títulos, hasta ocho "cantantes" podrán competir por ser el mejor, incluyendo los modos Dueto, Batalla, Pasar el Micro, etc, aunque también incluye modos nuevos, como el Popurrí, en el que hay que interpretar trozos de 5 canciones de forma seguida o el Rapómetro, disponible sólo en una canción (Ojú) y que medirá nuestra capacidad para "rapear".

LA ÚNICA PEGA es que *PopWorld* no "evoluciona" demasiado respecto a sus precursores. Sigue mostrando los mismos "recortes" de *SingStar Party* (ausencia de modo Historia, no poder ver la repetición de la canción sólo con nuestra voz…) y se echa en falta mayor variedad de temas musicales (algún artista repite hasta con 3 canciones). Eso sí, como podemos cargar las canciones de anteriores *SingStar* las opciones para elegir un tema se multiplican por tres.

En cualquier caso, un juego ideal para amenizar las fiestas, tanto por lo divertido que resulta jugando con amigos, como por su estupendo precio.



30 nuevos temas, 28 en español y 2 en inglés, conforman el contenido musical de *PopWorld*, en el que se incluyen grupos modernos, como Amaral, o algunos ya "clásicos", como los Héroes del Silencio.



Como es habitual en la saga musical, si contamos con una cámara EyeToy podremos "vernos" en pantalla mientras cantamos, eso sí, a través de divertidos y entretenidos efectos visuales.

Novedades Musicales

Las novedades más destacables de *PopWorld* son el "Rapómetro" y las listas de los mejores. En el Rapómetro el juego evalúa nuestro estilo y forma de "rapear". Por su parte, las listas nos retan a dejarnos la voz para entrar en los puestos más altos.



El "Rapómetro" mide nuestra actuación rapeando en la canción "Ojú" del grupo musical Las Niñas.



Si destacamos con nuestra actuación entraremos en la lista de los mejores cantantes del juego.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

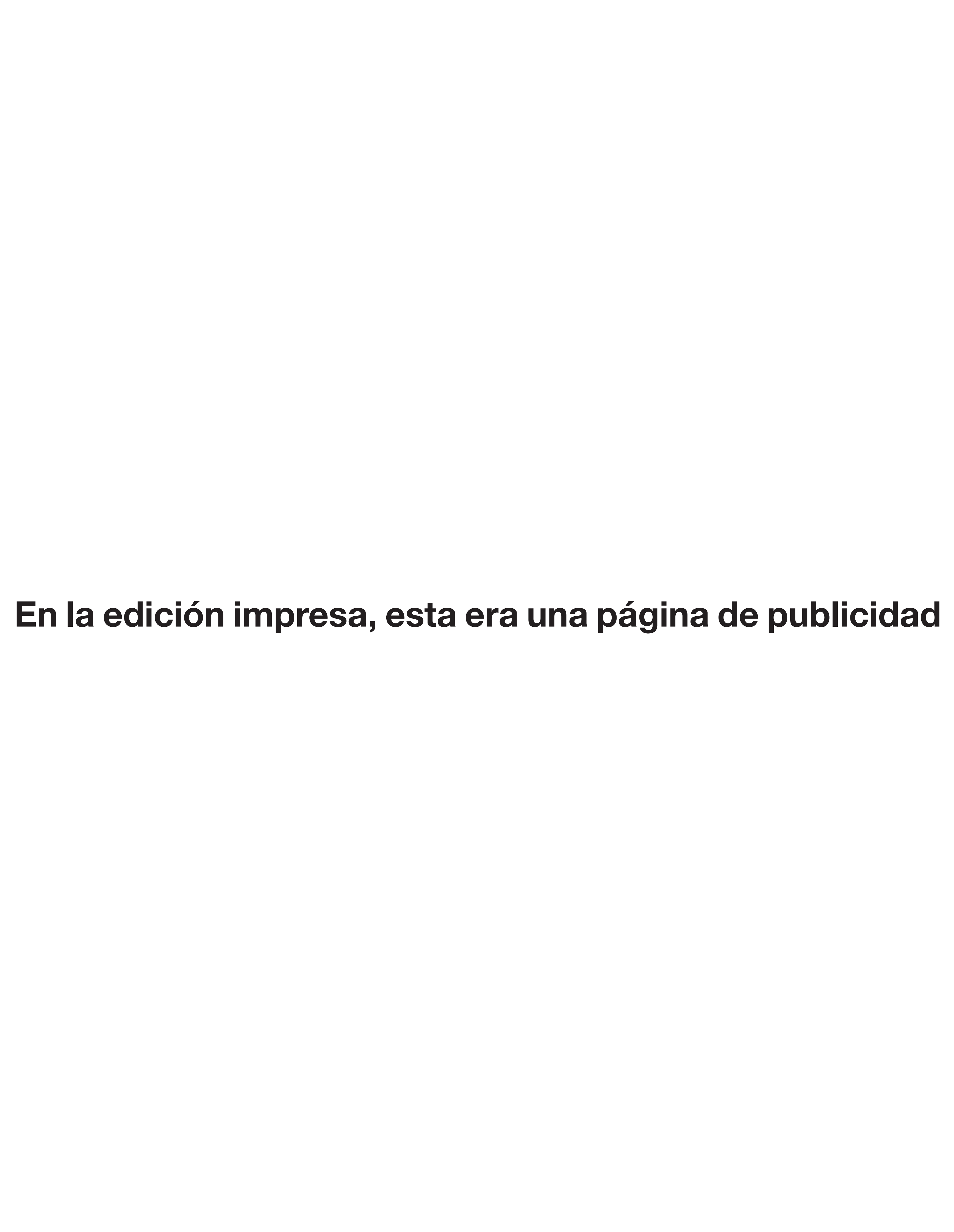
DUAL SHOCK 2 · M.CARD (318 Kb) · MICRÓFONO · CÁMARA EYETOY · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 9

↑ Sus 30 canciones y su capacidad para divertir a todo "cantante" que se precie.

↓ Que las canciones no sean del gusto de todos, y la poca novedad en modos de juego o efectos.

***PopWorld* es ideal para convertirse en el rey de cualquier fiesta micrófono en mano, aunque eso sí, no esperéis demasiadas novedades.** **8**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Precio **64,95 €**

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi

La saga se renueva para ofrecer aún más espectáculo



La ambientación es sensacional y está llena de guiños al universo "Dragon Ball". También los vistosos gráficos, que gracias a la técnica del "cell-shading" recrean a la perfección el aspecto de la serie original, ayudan a meternos de lleno en la acción.





Si eres fan de Dragon Ball no podrás resistirte al encanto de este nuevo *Budokai*. Y es que ningún otro juego recrea con tanta fidelidad la serie de televisión original.

Pese a los años trascurridos desde su estreno, la mítica serie "Bola de Dragón" sigue contando con un gran número de seguidores en todo el mundo. Seguidores que están de enhorabuena por el lanzamiento de este nuevo *Tenkaichi*, una secuela de la saga *Budokai* que ofrece tantas novedades que casi podemos hablar de un juego nuevo.

PARA EMPEZAR, LOS COMBATES se desarrollan en enormes escenarios abiertos donde podemos movernos libremente, ya sea por tierra o por aire (tenemos la posibilidad de volar a nuestro antojo). A ello hay que sumar nuevos golpes y movimientos evasivos, tipos de contraataques nunca vistos... Incluso podemos pelear bajo el agua o destruir gran parte del escenario. Todos estos elementos hacen que los enfrentamientos sean mucho más dinámicos y prácticamente calcados a lo que hemos visto en la serie de televisión. Es cierto que no tiene la profundidad de otros juegos de lucha, pero no se puede negar su espectacularidad y diversión, así como la sencillez con la que se realizan todo tipo de golpes.



Revive los mejores momentos de la serie

En el modo "Puerta de Batalla Z" podemos rememorar algunos de los momentos más conocidos del anime (Saga de Bu, Saga de los Androides...) a través de espectaculares combates. A medida que logramos victorias, se nos otorgan diversos poderes que luego podemos usar en otros modos de juego para mejorar las habilidades de los luchadores.



Los fans "alucinarán" al poder participar en algunos de los combates más conocidos de la serie de animación.



Las habilidades de los personajes pueden ser mejoradas con poderes adquiridos a lo largo de la aventura.

Los más famosos personajes de "Dragon Ball" (Goku, Celula, Gohan...) se enfrentan en espectaculares combates que parecen sacados de la TV.



Este nuevo *Budokai* cuenta con un nuevo sistema de combate, gracias al que podemos volar libremente por el escenario, luchar bajo el agua...





Pero las novedades no se limitan al sistema de lucha, también el número de personajes ha sido mejorado espectacularmente: de los 30 de la entrega anterior hemos pasado a 60, cada uno con sus golpes y ataques especiales. Una impresionante cantidad de luchadores, que están disponibles en distintos modos de juego, entre los que destaca "Puerta de Batalla Z", donde podemos revivir algunas de las sagas más representativas de "Dragon Ball Z" y algunos hechos de "Dragon Ball GT". En estos combates tendremos que cumplir diversos objetivos: sobrevivir durante un tiempo, acabar con nuestro adversario con un movimiento concreto... En resumen, un desarrollo variado y toda una gozada para los aficionados a Dragon Ball.

EL APARTADO GRÁFICO NO HA MEJORADO sustancialmente, pero sigue luciendo un acabado estupendo, con personajes bien recreados mediante la técnica "cell-shading" (que confiere a los combates el aspecto de los dibujos animados), sensacionales efectos de luz y animaciones muy realistas...

Con el nuevo sistema de control viviremos unos combates calcados a los de la serie de animación.

Este gran apartado visual es el remate perfecto para el juego que todos los aficionados a la serie estaban esperando, tanto por el nuevo sistema de lucha, que permite recrear con gran fidelidad los espectaculares combates que vimos en TV, como por el enorme plantel de luchadores disponibles.

Es cierto que no tiene la complejidad de un juego como *Tekken*, pero si eres fan de la serie o el manga, o buscas un juego espectacular y divertido como pocos, éste es el título que andabas buscando.



En esta entrega hay hasta un total de 60 personajes disponibles.

También podemos retar a un amigo con el multijugador a pantalla partida.

¡Esto sí es "Dragon Ball"!

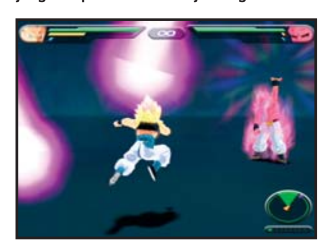
Todas las novedades introducidas en los combates (vuelo libre, nuevos movimientos de ataque, mayor interactividad de los escenarios), logran que parezcan sacados de un capítulo de "Bola de Dragón".



Podemos volar con total libertad por los escenarios, que además son destruibles.



Uno de los aspectos más originales del juego es poder luchar bajo el agua.



Para esquivar los ataques enemigos existen novedosos movimientos de defensa.



Todos los luchadores cuentan con sus ataques clásicos, tantas veces vistos en TV.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (137 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

La libertad de movimiento, la fidelidad a la serie, el número de luchadores. Puro "Dragon Ball".

Sigue siendo un juego de lucha algo simple en comparación con los grandes del género.

Estamos ante el *Dragon Ball* más completo, espectacular y fiel a la serie original. Un gran juego de lucha, imprescindible para los fans.



12 Compañía **Midway** | Género **Velocidad** | Precio **49,95 €**

L.A. Rush

Velocidad en hora punta

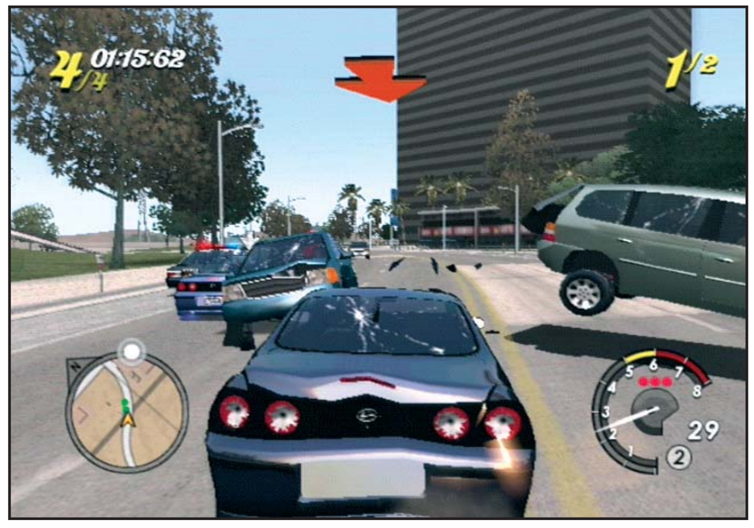
Circular por las abarrotadas calles de Los Angeles puede ser un auténtico infierno... Sobre todo si tratas de hacerlo a más de 200 Km/h con el objetivo de llegar el primero a la meta.

La saga *Rush,* veterana representante de la velocidad arcade en la generación PSone, se adapta a los nuevos tiempos ofreciéndonos carreras ilegales en Los Angeles al volante de más de 50 coches de marcas como Chevrolet, Nissan, Lotus, Mitsubishi...

El gran atractivo del juego es su modo Carrera: en el papel de un joven piloto ilegal, nos movemos libremente por la ciudad para alcanzar los puntos donde comienzan las carreras. En la mayoría de ellas el itinerario está marcado por "checkpoints" que alcanzamos callejeando y buscando atajos. Pero también afrontamos espectaculares huidas o retos especiales, como derribar carteles publicitarios saltando contra ellos... Y en estas pruebas ganamos "pasta" que usamos para mejorar nuestro coche, aunque eso sí, las modificaciones son automáticas y no podemos "tunear" a nuestro gusto.

EN TODAS LAS COMPETICIONES EL MAYOR PELIGRO es el abundante tráfico y tendremos que demostrar grandes reflejos para evitarlo. Afortunadamente, el control es muy arcade y responde bien en general (aunque en alguna ocasión se echa de menos que los coches giren más deprisa). Una física exagerada en su justo punto, que permite dar impresionantes saltos, culmina unas carreras emocionantes y divertidas. Además, el juego alcanza un alto nivel técnico, con una correcta sensación de velocidad, buenos modelos de los coches que se deforman con las colisiones y una ciudad muy realista y con muchos elementos para destruir.

El único "pero" importante de *L.A. Rush* es que se queda corto en modos de juego, ya que además del modo Carrera sólo ofrece carreras sueltas y partidas a pantalla partida para dos jugadores. Pero aún así, consigue con creces el objetivo de cualquier arcade de coches: ofrecer velocidad divertida y espectacular.



Pilotando más de 50 coches reales, nos movemos libremente por las calles de Los Ángeles buscando eventos en los que participar. En las carreras, esquivar el abundante tráfico es todo un reto.

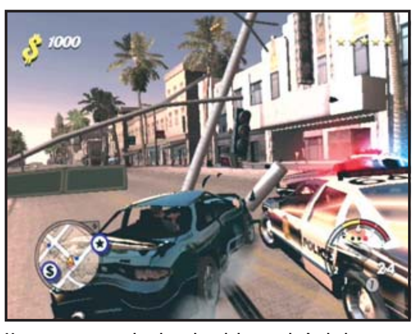





El juego destaca por su acabado gráfico. Los modelos de los coches son buenos y completamente deformables, pero lo mejor es la realista representación de la ciudad, con muchos elementos interactivos.

Arranca y escapa

En *L.A. Rush* ampliamos nuestro garaje recuperando coches que nos fueron robados. Para ello debemos desplazarnos a los puntos de la ciudad donde están los vehículos, superar peligrosas persecuciones y alcanzar el garaje con el coche lo más íntegro posible.



Una vez recuperado el coche, debemos huir de los matones que nos persiguen... Y también de la policía.


Hay que llegar al garaje antes de que el coche se haga pedazos... Y después, pagar las pertinentes reparaciones.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 | M.CARD (134 Kb) | TARJETA ETHERNET | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

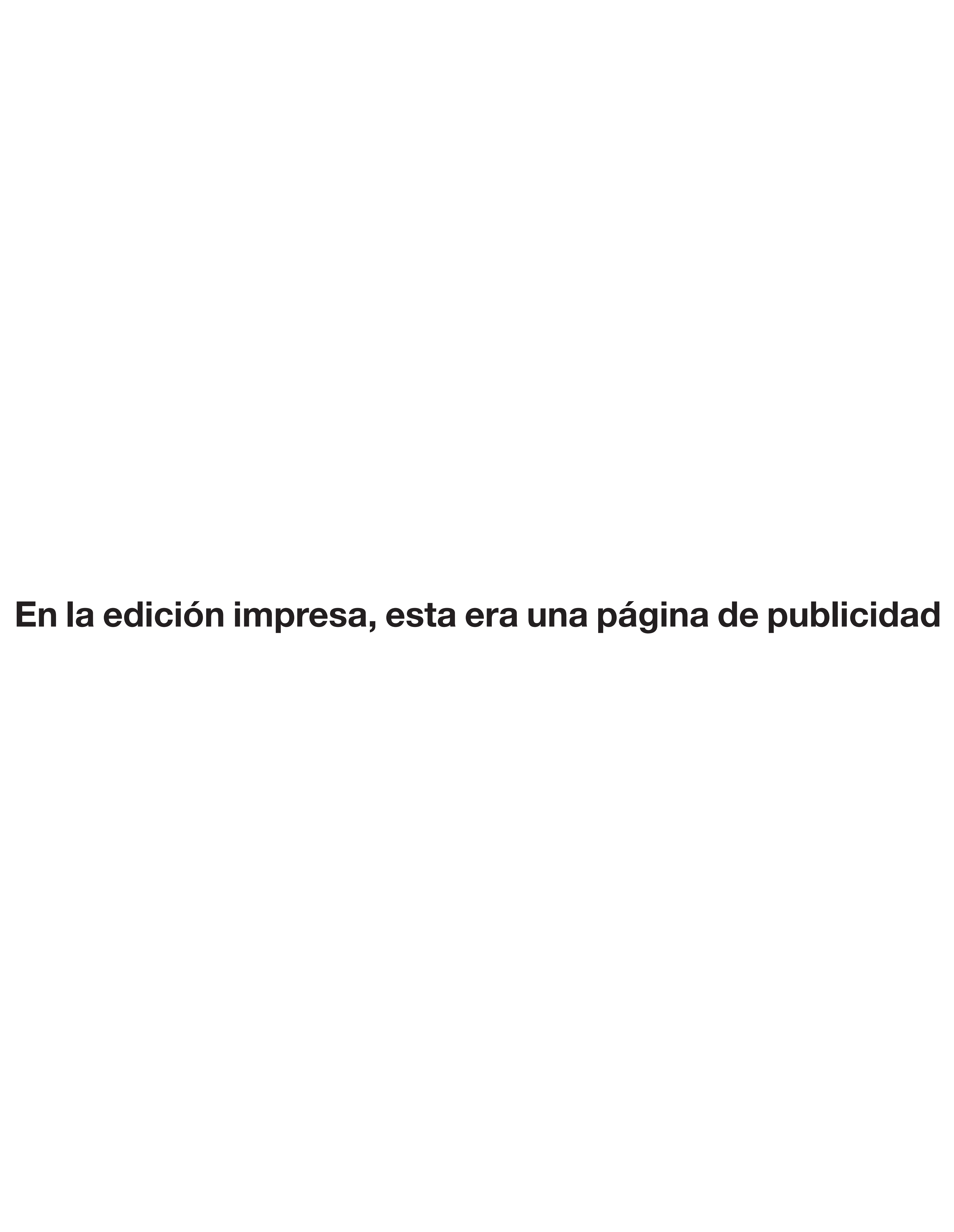
↑ Los gráficos: la ciudad es realista, los coches se deforman y las colisiones son salvajes.

↓ Se queda corto en modos. Al control, aunque cumple, le falta un toque de precisión.

Un buen arcade que destaca por la espectacular concepción de sus carreras. Pero le faltan opciones para acercarse a los mejores.


8





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Precio **62,95 €**

Pro Evolution Soccer 5

Vuelve el simulador de fútbol más apasionante

¿Qué sería del deporte rey en PS2 sin *Pro Evolution Soccer*? Pues tranquilos, fanáticos del fútbol, que ya está aquí su nueva entrega con muchísimo fútbol en sus "botas".



Las opciones a balón parado se han mantenido intactas con respecto a los que vimos en el *PES* anterior. Si hay algo que funciona, ¿para qué cambiarlo?



Gráficamente puede parecer muy similar al anterior, pero pronto descubriremos las nuevas animaciones y que los jugadores están mejor realizados que nunca.



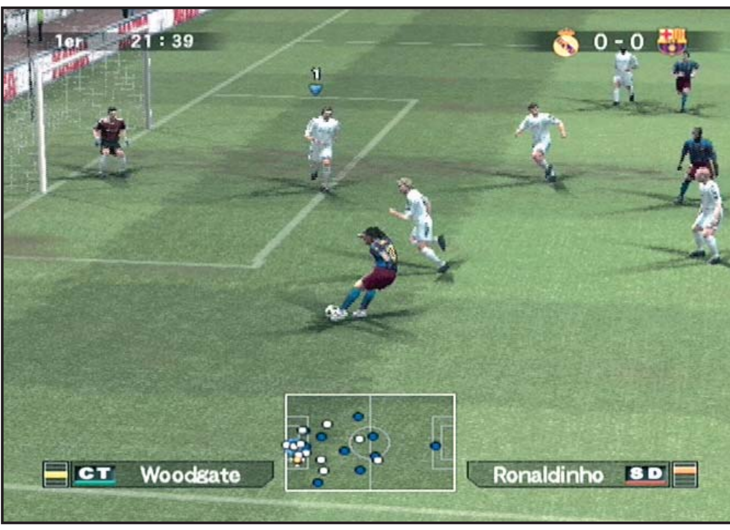
A la hora de tirar a puerta, los disparos resultan tan precisos como de costumbre. Eso sí, hay que decir que quizá los porteros fallen más de la cuenta...



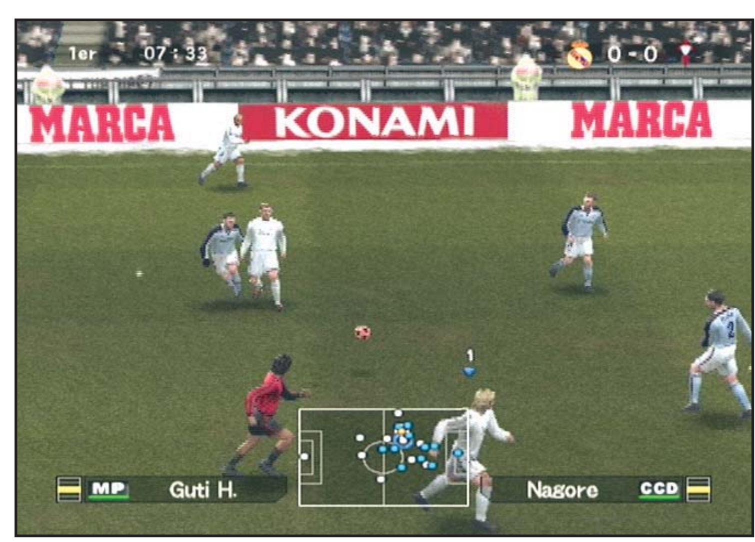
Un año más, el simulador de fútbol por excelencia para muchísimos jugadores regresa a nuestras consolas puntual a su cita. Y vuelve como siempre fiel a su estilo. Sin grandes revoluciones, los chicos de KCET han conseguido pulir todavía más el excelente sistema de juego que ha hecho famoso a esta serie, mejorando además su ya espectacular apartado gráfico y añadiéndole más opciones, como un necesario modo Online. El resultado es un juego de fútbol grandioso, que colmará las expectativas no sólo de los fanáticos de la serie, sino también de todos los buenos aficionados al fútbol.

Y ES QUE, A LA HORA DE JUGAR, el nuevo *Pro Evolution Soccer* sigue siendo capaz de maravillarnos en cada regate, en cada jugada, en cada gol. Su sistema de juego vuelve a ser algo exigente, aunque una vez que lo dominamos nos permite realizar todo lo que se nos ocurra con el balón en los pies. Es cierto que en este sentido las mejoras no se perciben a simple vista, pero tras unos cuantos partidos observamos que los jugadores responden mejor y que los nuevos movimientos nos ofrecen todavía más recursos para afrontar cada jugada. Además, los partidos de *Pro Evolution Soccer 5* están mucho más equilibrados, y hay mucha menos diferencia entre los equipos "grandes" y los "pequeños" (como en la vida real). Pero quizá la novedad más destacable es que se ha hecho más hincapié en el aspecto físico. El fútbol es un deporte de contacto y esta realidad está mejor plasmada que





Pro Evolution Soccer 5 es un simulador de fútbol en toda regla. Su sistema de control es algo exigente, pero una vez que lo dominéis os permitirá hacer prácticamente de todo con el balón en los pies.



La mejor virtud de *PES5* es conseguir que los partidos sean muy realistas. En ellos siempre tenemos la sensación de que puede pasar cualquier cosa: desde la jugada más increíble hasta la pifia más vergonzosa.





nunca. Así que mucho cuidado con meter el pie a lo loco, porque el árbitro está muy encima de la jugada..

Como veis, todas estas mejoras buscan un mayor realismo, algo en lo que *Pro Evolution Soccer 5* se lleva la palma. Y es que en sus emocionantes partidos puede pasar de todo, desde la jugada más bonita hasta la pifia más escadalosa. Fútbol real como la vida misma, con sus grandezas y miserias...

EN CUANTO A LAS LICENCIAS, *Pro Evolution Soccer 5* conserva las de la ligas española, italiana y holandesa como el año pasado. A éstas hay que añadir la liga inglesa (sólo están licenciados Chelsea y Arsenal), las ligas francesa y alemana (no reales) y una selección de clubes sueltos, algunos reales (como el Galatasaray turco o el Rosenborg noruego) y otros no. Sus plantillas están bastante actualizadas, aunque no les ha dado tiempo a incluir los últimos fichajes (en la beta que hemos manejado, Sergio Ramos continúa en el Sevilla F. C.). Eso sí, siempre podremos arreglar todos los desbarajustes usando su potente editor. »

La clave del nuevo PES vuelve a ser su gran sistema de juego, que asegura partidos realistas y emocionantes.



Los partidos de *PES5* están muy equilibrados y otorgan mucha importancia al contacto entre jugadores. Ritmo pausado, más faltas y... más realismo.



Con las repeticiones podremos observar hasta el mínimo detalle de cada jugada desde cualquier ángulo. Para que no se os escape nada...

Fútbol en todo su esplendor

El nuevo *Pro Evolution Soccer* vuelve a acercarse muchísimo a la realidad de este deporte. Y no sólo a la hora de jugar, ya que este año incluye más licencias y se han esforzado para recrear de la manera más fiel posible tanto los jugadores como sus equipaciones. El resultado es un título grandioso que retrata como nunca las grandezas y miserias de este deporte.



No penséis que sólo se parecen los más famosos. Aquí tenéis a un estupendo Forlán.



Incluso las camisetas están recreadas con todo detalle (las de esta temporada).



Están todos los clubes de la Primera División española, incluidos los recién ascendidos.

Además de 6 ligas completas y un buen puñado de clubes sueltos (ojo, no todos los equipos están licenciados), *PES5* incluye un total de 57 selecciones.



PES5 vuelve a incluir 11 tipos de cámara. Algunas ofrecen vistas tan cercanas y espectaculares como ésta, aunque tranquilos que las hay de todo tipo.





» Aparte, *Pro Evolution Soccer 5* cuenta con 57 selecciones nacionales, con las que podremos disputar los clásicos torneos internacionales. Y, cómo no, un año más incluye las ligas de cada país y la Liga Máster, en la que tendremos que llevar a nuestro equipo a lo más alto siendo hábiles en el campo y tomando las decisiones técnicas adecuadas. Además, este año por fin podremos disputar partidos Online, una opción que hoy por hoy se hace casi imprescindible.

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, la verdad es que está más trabajado que nunca. Los jugadores son idénticos a los de verdad y se mueven mejor que nunca, gracias en parte a las nuevas animaciones. En cuanto a los estadios, están bien construidos en general, aunque algunos detalles aún se pueden mejorar. Además, la ambientación gana enteros con las nuevas secuencias de vídeo y efectos como nieve en los partidos. Eso sí, los comentarios de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano han "evolucionado" poco y son quizá el aspecto en el que más se debe trabajar para próximas ediciones.

En fin, que después de haber disfrutado como locos con cada partido, sólo nos queda volver a recomendaros este juego un año más. De verdad, a poco que os guste el fútbol, os vais a divertir de lo lindo jugando solos o en compañía.

Además de jugables, los partidos de PES5 entran por los ojos gracias a un apartado gráfico impresionante.

Interesantes novedades

Salvo los partidos Online, no hay novedades revolucionarias. Eso sí, ofrece nuevos detalles que mejoran el conjunto: nuevas animaciones, nieve en los partidos, más clubes licenciados, nuevos vídeos, etc.



La nieve durante los partidos incide de foma decisiva en el desarrollo del juego.



El grado de detalle es máximo. Si hace frío, los jugadores "soltarán" vaho.



Otro cambio es que las plantillas están más actualizadas que en otras ediciones.



Pero la novedad más importante para los europeos es que ofrece partidos Online.



Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano repiten en los comentarios.



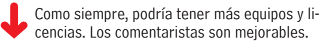
¿Ronaldinho rematando de cabeza? En *PES5* puede pasar de todo...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-8**



Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 8

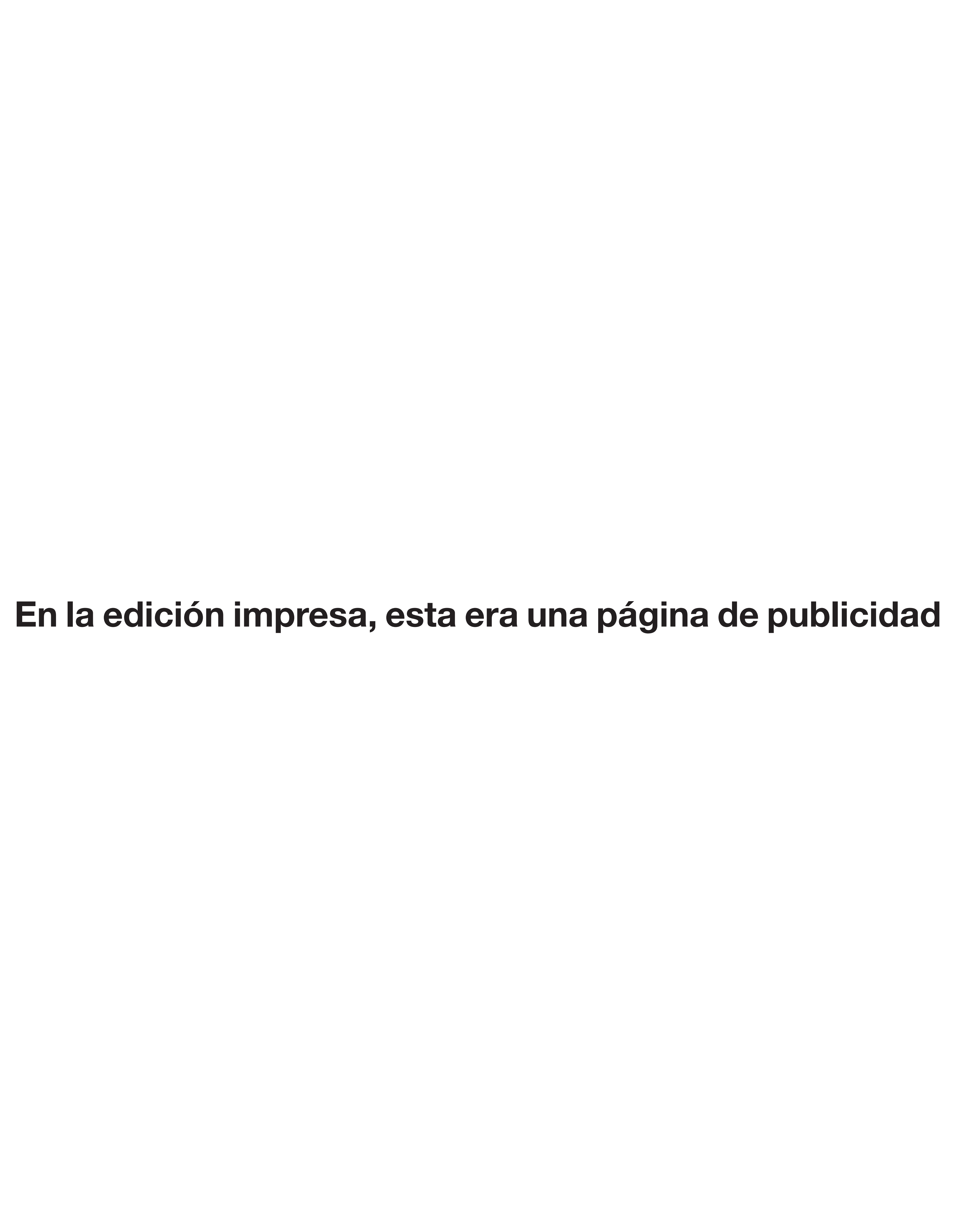


Su excelente sistema de juego y su gran apartado gráfico retratan fielmente este deporte.

Como siempre, podría tener más equipos y licencias. Los comentaristas son mejorables.

Un simulador de fútbol colosal, que por sistema de juego, apartado técnico y opciones entusiasmará a los fans de la serie y de este deporte.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **Ubisoft** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Precio **59,95 €**

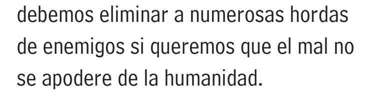
Darkwatch

Acción en un Oeste fantasmal

El salvaje Oeste ha cambiado una barbaridad: los pistoleros han sido sustituidos por esqueletos, vampiros, monstruos... ¿Tendrás las "agallas" suficientes para enfrentarte a todos ellos?

Los shoot em up tipo "mata-mata", en los que debemos eliminar sin descanso a ingentes oleadas de enemigos, se prodigan poco en PS2, pese a ser un género popular en PC. Para paliar esa "sequía" llega *Darkwatch,* un shooter repleto de acción y con una ambientación gótica muy lograda.

Nosotros asumimos el papel del forajido Jericho Cross el cual, tras un atraco, libera al temible Lazarus y su ejército de demonios. Desde ese momento, y armado con decenas de armas y algunos poderes vampíricos adquiridos de Lazarus, debemos eliminar a numerosas hordas de enemigos si queremos que el mal no se apodere de la humanidad.



NOS ESPERAN COMBATES CONTRA TODO TIPO DE SERES

sobrenaturales en variopintos escenarios, como viejos cementerios o minas abandonadas. Todos estos combates ganan en intensidad gracias a una lograda ambientación, que fusiona el terror gótico con todos los tópicos del lejano Oeste, y un ritmo de juego vibrante que no deja un segundo de respiro y que incluso llega a agobiar por el elevado número de enemigos al que nos enfrentamos al mismo tiempo. Lo único malo es que, aunque los tiroteos son divertidísimos, el desarrollo resulta algo repetitivo y simple al centrarse únicamente en darle gusto al gatillo. Lo que por otro lado encandilará a los más fanáticos de la acción directa.

En cuanto al apartado técnico, cumple sobradamente gracias sobre todo a la calidad del modelado y las animaciones de los personajes, un gran doblaje al castellano y un sensacional sistema de control. Resumiendo, *Darkwatch* ofrece un desarrollo sencillo y repetitivo, pero es la opción ideal para aquellos que busquen una descarga de adrenalina en forma de juego de acción.



***Darkwatch* es un frenético shoot´em up de lograda ambientación (combina el western con elementos de terror gótico), en el que debemos eliminar a cientos de enemigos con un variopinto arsenal.**







En algunos niveles, en los que la vista de juego cambia a tercera persona, pasamos a cabalgar sobre un fantasmagórico corcel o a manejar ciertos vehículos especiales armados hasta los dientes.

Poder vampiro

Nuestro personaje acaba siendo vampirizado e irá adquiriendo poderes (del lado del Bien o del Mal dependiendo de si libera o tortura las almas que encuentre en su camino) que le permiten ver en la oscuridad, atemorizar a los enemigos, adquirir más fuerza, etc.



Los variados poderes de nuestros personaje nos permiten ver en la oscuridad, aumentar la potencia de fuego...



Todos estos poderes también están disponibles en el modo Deathmatch y Cooperativo para 2 jugadores.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**









DUAL SHOCK 2 · M.CARD (87 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

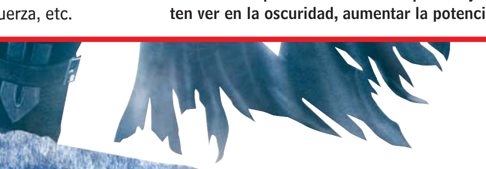
↑ Su magnífica ambientación y unos vibrantes tiroteos que no dejan un segundo de respiro.

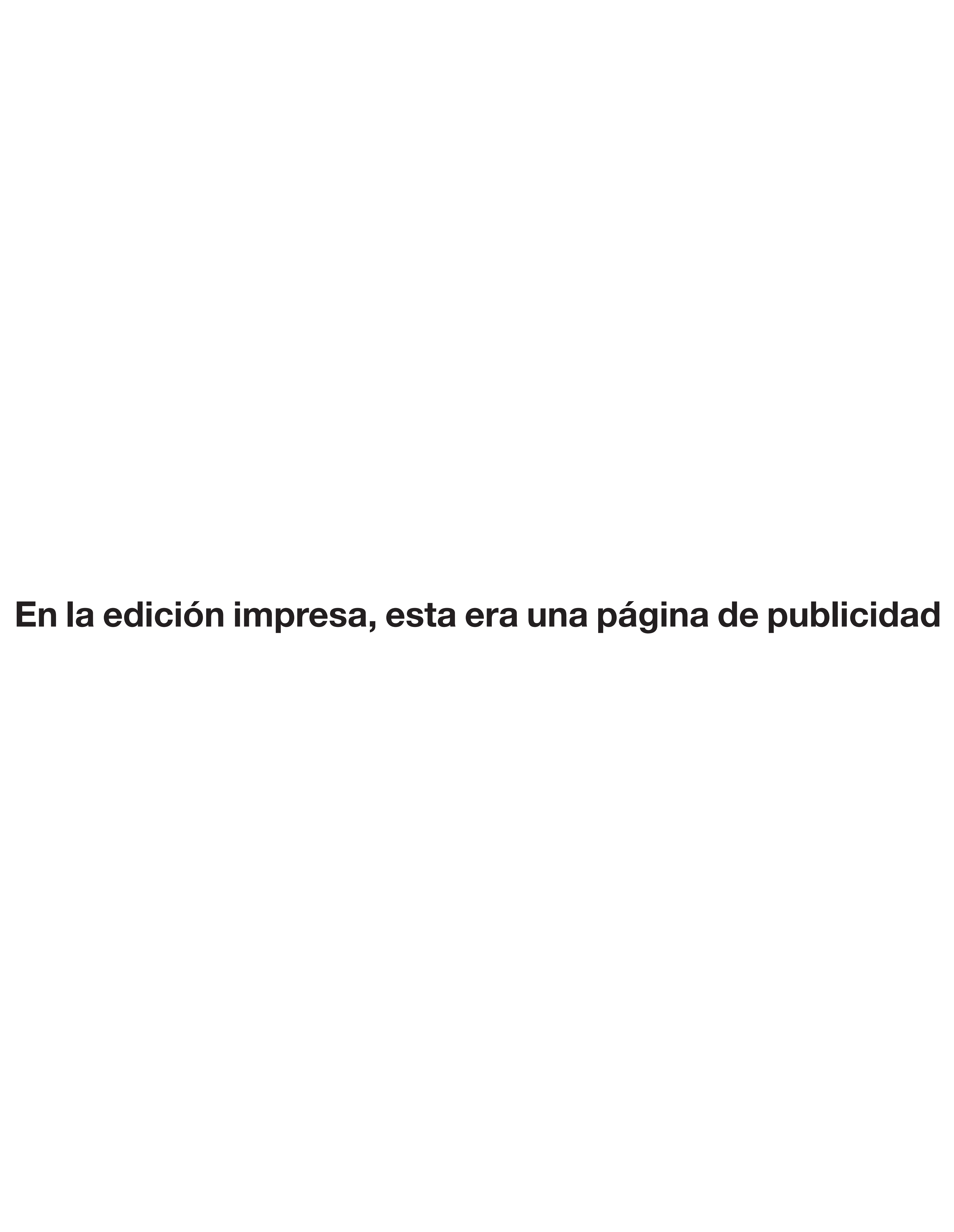
↓ El desarrollo es muy sencillote: todo se limita a eliminar enemigos una y otra vez.

Su ambientación y sus frenéticos tiroteos deleitarán a los amantes de la acción más intensa que no busquen un desarrollo profundo.



8




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **Midway/Virgin Play** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 €**

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Salva el mundo a puñetazo limpio

Tras hacer historia como juego de lucha, la saga *Mortal Kombat* cambia de género y apuesta por una aventura de acción repleta de brutalidad.





Midway ha decidido lavarle la cara a su famosa saga de lucha *Mortal Kombat* y ofrecer a sus incondicionales algo diferente al habitual y alabado "cuerpo a cuerpo". El resultado es este *Shaolin Monks*, una aventura de acción que nos pone en la piel de los luchadores Kung Lao y Liu Kang para que encontremos al temible Shang Tsung dentro del peligroso OutWorld.

Durante la búsqueda tendremos que superar parajes repletos de monstruosas criaturas, adquirir experiencia y resolver diferentes puzzles. Además, poderosos jefes nos saldrán al paso para poner fin a nuestras andanzas. Brazos y piernas serán nuestras mejores bazas de ataque, aunque también contaremos con varias armas blancas y utilísimas trampas del entorno. Además, podemos enfrentarnos a este complicado reto solos o recurrir a un divertido modo cooperativo, al que se le ha dado tanta importancia que si queremos resolver todos los secretos del juego no nos quedará más remedio que buscarnos a un colega que nos ayude a repartir leña de la buena. Y para los nostálgicos, también existe las opción de combatir en arenas, al estilo tradicional.

SIN SER SOBRESALIENTE, *Shaolin Monks* sabe picar al resultar tan entretenido como fácil de manejar. Compensa sus deslices técnicos con una notable jugabilidad y un ritmo que no da tregua. Aunque como aventura deja que desear, los trepidantes momentos de encarnizada lucha lo convierten en un juego interesante para los seguidores de la acción... y el gore. Sólo para adultos.





Shaolin Monks es un juego de acción que nos llevará a adentrarnos en el fantástico mundo de OutWorld y combatir contra todo tipo de horribles criaturas y peligrosos guerreros armados hasta los dientes.



Nuestras armas principales serán nuestros propios puños, pero también dispondremos de un variado catálogo de cortantes instrumentos con los que reducir a pulpa a nuestros enemigos.

No hay amigos

Existen tres tipos de ataques mortales para deshacernos de nuestros enemigos por la vía rápida: Fatalities, ejecutables ante un solo adversario; Multalities, aplicables a grupos; y Brutalities, los más complejos y sólo para situaciones especiales.



Para ejecutar uno de estos ataques será necesario pulsar con rapidez la combinación de botones requerida.



Ejecutar con éxito un Fatality significará una bonificación de puntos de experiencia que nos serán muy útiles.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

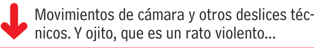





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (112 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 7



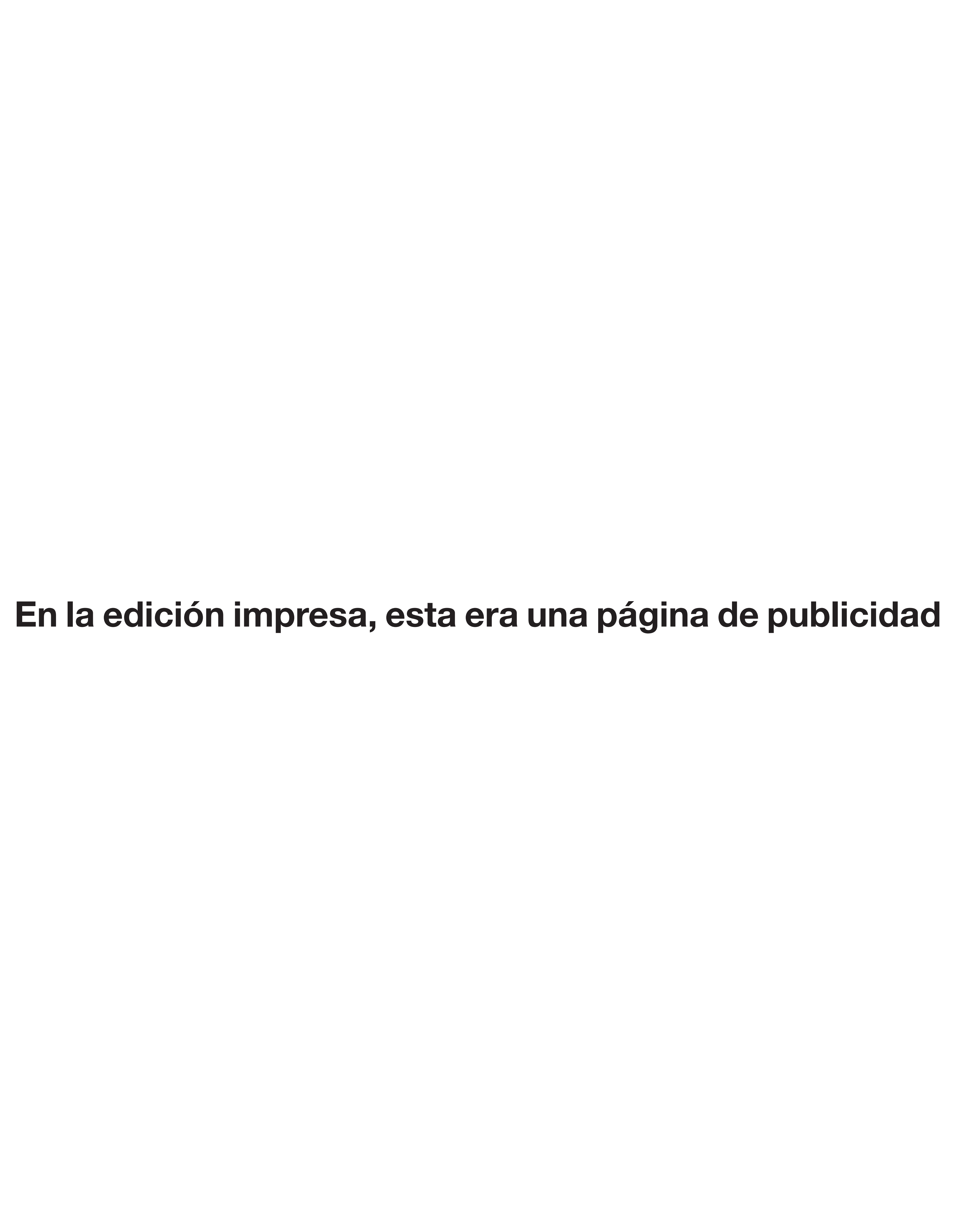
↑ Acción ininterrumpida, controles muy asequibles y buen ritmo de juego.

↓ Movimientos de cámara y otros deslices técnicos. Y ojito, que es un rato violento...

Una aventura influida por los mejores juegos de lucha que garantiza varias horas de diversión si te gusta la acción... y eres mayor de edad.


8




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Activision** | Género **Acción** | Precio **59,95 €**

Ultimate Spider-Man

La eterna batalla entre el héroe y el villano

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad... Si eres un héroe, claro, porque si eres un villano lo que conlleva es capacidad de destrucción. ¿Quieres vivir las dos experiencias?



La estética del juego es idéntica a la de los cómics y también la historia se ha planteado como un capítulo más de los mismos. Los fans lo disfrutarán a tope.



Un gran atractivo del juego es movernos libremente por una gran reproducción de Nueva York. En sus calles afrontamos retos secundarios como carreras.

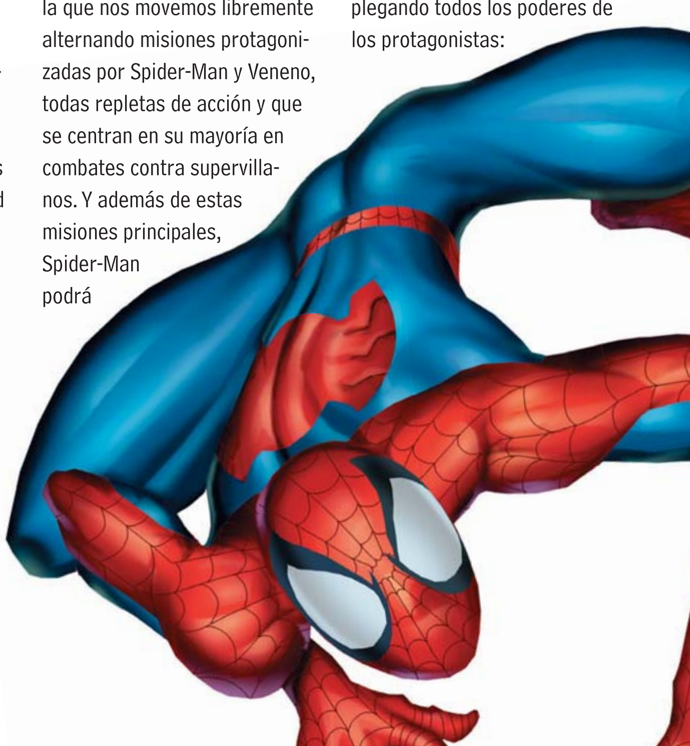


El juego nos sumerge en el Universo Marvel. Luchamos con villanos como Electro o el Duende y hay invitados como la Antorcha Humana, de Los 4 Fantásticos.



Tras el buen sabor de boca que nos dejó el año pasado *Spider-Man 2*, el famoso trepamuros de Marvel vuelve con otra aventura de acción, ahora basada en la colección "Ultimate Spider-Man", que actualiza la historia del personaje inspirándose en los cómics clásicos, pero con un enfoque más moderno. Y la principal novedad del desarrollo es que Spidey comparte protagonismo con otro personaje controlable: su enemigo Veneno.

EL ARGUMENTO ENLAZA CON LA PRIMERA aparición de Veneno en los cómics: tras su enfrentamiento con Spider-Man, el villano logra escapar. Ahora Spidey trata de detenerle, pero los acontecimientos giran de forma inesperada y los dos tienen que hacer frente a enemigos comunes. Una historia que se desarrolla en una gran reproducción de la ciudad de Nueva York por la que nos movemos libremente alternando misiones protagonizadas por Spider-Man y Veneno, todas repletas de acción y que se centran en su mayoría en combates contra supervillanos. Y además de estas misiones principales, Spider-Man podrá afrontar tareas secundarias como carreras contrarreloj, o auxiliar a los transeúntes que le pedirán ayuda. Y todo ello, desplegando todos los poderes de los protagonistas:





Ultimate Spider-Man es una aventura de acción en la que alternamos el control de Spider-Man y Veneno, cada uno con sus propios superpoderes.



Casi todas las misiones están centradas en los combates contra otros supervillanos, que resultan tan emocionantes y espectaculares como en el cómic.



Spidey trepa paredes y se balancea con su telaraña con agilidad inigualable, mientras que Veneno también es capaz de trepar y da unos saltos descomunales que le permiten superar edificios. Y el control es tan sencillo y preciso que sólo manejar a los personajes ya es divertido.

Sin embargo, el sistema de combate peca de simple, pues sólo disponemos de unos pocos combos. Pero aún así las peleas son entretenidas, ya que las libramos en situaciones muy parecidas a las de los cómics: perseguimos al Duende entre rascacielos, salvamos a los heridos que el Rino deja a su paso, nos enfrentamos a Electro en Times Square... Lástima que las aventura sólo dure unas 8 horas, aunque con las misiones secundarias la duración puede duplicarse.

EL OTRO INGREDIENTE QUE ACABA por hacernos sentir dentro de un cómic es el apartado gráfico. La técnica "cel-shaded" hace que el juego parezca dibujado, y los personajes están muy bien animados y son asombrosamente parecidos a sus referentes de los cómics. La guinda son las escenas de vídeo que introducen las misiones, en las que los personajes saltan entre viñetas con gran dinamismo. El único defecto gráfico importante es la brusca generación de escenarios, pero aún así *Ultimate Spider-Man* es el juego de superhéroes que mejor refleja la estética de los cómics.

Spider-Man y su enemigo Veneno se enfrentan a peligrosos villanos en este espectacular juego de acción.

Vamos, que sólo el simple sistema de combate y su duración impiden que este sea la mejor aventura de Spider-Man hasta la fecha. Aún así, se trata de un juego de acción espectacular y divertido que capta como ninguno la magia de los tebeos.

Héroe y villano no son iguales

Spidey y Veneno se desplazan y combaten de manera distinta. El héroe usa la telaraña para balancearse y atrapar a los malos, mientras que Veneno es capaz de saltar edificios y sus golpes son demoledores.



Balancearse con su red sigue siendo la genial forma de desplazarse de Spidey.



Y en el combate, destaca por su agilidad y el uso de la telaraña contra los malos.



Veneno necesita absorber la energía de los humanos para recuperar la suya.



Y es tan fuerte que puede arrojar coches a sus enemigos y dar saltos descomunales.

Amigo y vecino

Entre misión y misión Spidey ayudará a los neoyorkinos con problemas: tendrá que llevar heridos a hospitales, impedir robos de establecimientos... Son tareas optativas, pero cumplir al menos unas pocas es obligatorio para avanzar en la historia.



Spider-Man hace de buen samaritano rescatando a personas a punto de caer, llevando a heridos al hospital...



Y también impedirá numerosos crímenes, como robos en establecimientos o atracos a indefensos transeúntes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (77 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Lo alucinante que resulta moverse por Nueva York con los poderes de sus protagonistas.

↓ Aunque los extras lo compensan, la historia dura poco. Y el sistema de combate es simple.

Una aventura de acción original, divertida y que adapta de manera ejemplar el cómic que la inspira. Si te gusta Spidey, hazte con ella.



16+ Compañía **Ubisoft** | Género **Acción táctica** | Precio **59,95 €**

Rainbow Six: Lockdown

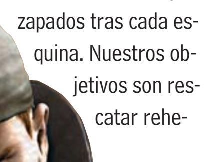
Actúa como un rayo contra el terrorismo internacional

Coordina a tu equipo de manera perfecta y ataca con velocidad cegadora... Sólo así salvarás al mundo del terrorismo sin producir bajas civiles.





Una de las sagas pioneras de la acción táctica nos enfrenta ahora a un grupo terrorista que amenaza al mundo con un virus sintético. Para detenerles afrontamos 16 misiones en perspectiva subjetiva, en las que recorremos angostos escenarios con terroristas agazapados tras cada esquina. Nuestros objetivos son rescatar rehenes, desactivar bombas, capturar enemigos... Dirigir con sabiduría a los tres soldados que nos acompañan será fundamental, dándoles órdenes mediante un sencillo sistema de menús. Y como novedad de esta entrega, antes de algunas misiones ejercemos de francotirador cubriendo a nuestro equipo.





ESTE ESTILO DE JUEGO RESULTA EMOCIONANTE gracias a la necesidad de actuar a toda velocidad para rescatar a los rehenes o eliminar a los enemigos. Pero a la larga se hace repetitivo, ya que todas las misiones tienen la misma mecánica: explorar los lineales escenarios y acabar limpiamente con cualquier oposición. Si añadimos que el apartado técnico es sólo correcto, el juego no pasa de entretenido jugando en solitario. Pero *Rainbow Six Lockdown* ofrece un amplio abanico de modos multijugador, tanto LAN como Online, que potencian la diversión y que hacen que este título merezca la pena si juegas en compañía.



En *Rainbow Six Lockdown* dirigimos un comando internacional que viaja por todo el planeta luchando contra el terrorismo. A nuestras órdenes tenemos a tres hombres controlados por la consola.



La clave para superar misiones delicadas, como el rescate de rehenes, es coordinarnos con nuestro equipo para atacar desde distintos ángulos y limpiar la zona de terroristas con rapidez.

Ataque en equipo

Dar órdenes en *Lockdown* es fácil: con un botón desplegamos un menú que manejamos con la cruceta o de viva voz con el Headset. No podemos manejar a nuestros hombres de uno en uno, pero aún así esta posibilidad nos brinda unas buenas opciones estratégicas.



Al dar una orden (con pad o con headset), nuestros hombres responden a la vez. Podemos dejarles en espera...



... lo que nos permite, por ejemplo, hacer que entren en una sala por una puerta mientras nosotros entramos por la otra.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**





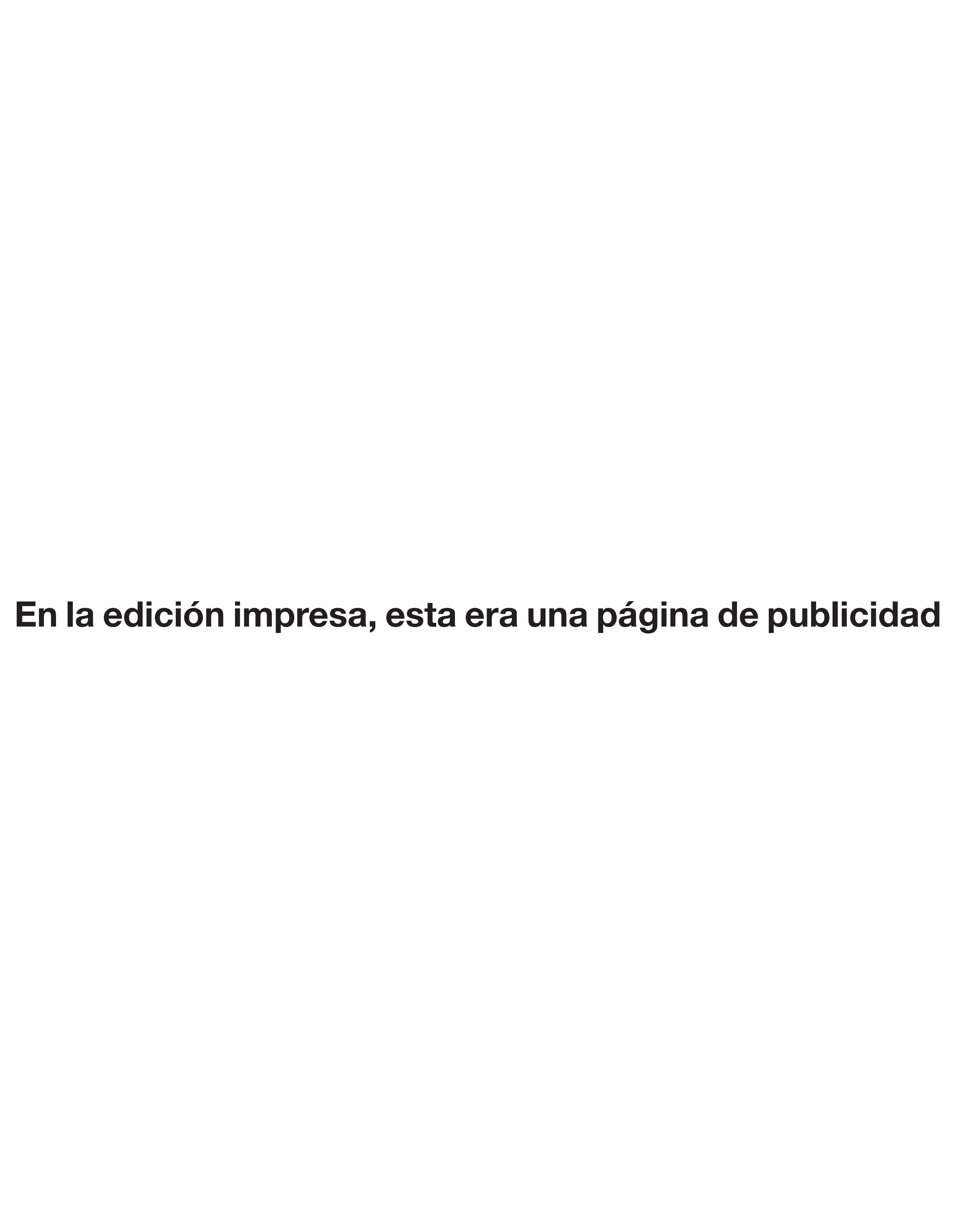
Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Sin duda, sus modos multijugador: resulta más divertido jugar con y contra humanos.

↓ Jugando en solitario la mecánica del juego se hace repetitiva. Y gráficamente no sorprende.

Un título de acción táctica que no pasa de correcto en su faceta para un jugador. Sólo le sacarás todo su jugo en las partidas LAN u Online.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **Midway** | Género **Acción** | Precio **59,95 €**

The Suffering Los lazos que nos unen

La pesadilla más aterradora continúa...

Después de escapar de una cárcel infernal, los fantasmas del pasado siguen atormentado a Torque en forma de horribles criaturas. Empuña tus armas y enfréntate a tus peores temores.



En esta ocasión, abandonaremos la cárcel para internarnos en las oscuras calles de Baltimore, una ciudad que ha sido tomada por soldados y aterradoras criaturas.



Gráficamente muestra solidez en personajes y escenarios, aunque a veces no es muy fluido. Además, los monstruos lucen un diseño muy parecido al anterior.



El argumento, por su crudeza, no es apto para menores. Además, el desarrollo es bastante sangriento. Por ello, está orientado exclusivamente hacia el público adulto.



Los aficionados al terror recordarán la historia de Torque, un preso de oscuro pasado que debía escapar de una isla-prisión plagada de monstruos. Pues si pensasteis que su pesadilla terminaría en el primer *The Suffering* os habéis equivocado. Midway vuelve a "torturar" a Torque con nueva aventura de acción, que enlaza con la primera parte y que se centra en explotar sus dos mejores bazas: la acción y la ambientación "gore".

EN *LOS LAZOS QUE NOS UNEN*, TORQUE sigue atormentado por su pasado, pero está dispuesto a todo para atrapar al macabro Blackmore, un hombre relacionado con la muerte de su familia. La historia, no apta para menores, sigue teniendo un papel vital, ya que durante el juego contemplaremos horribles flashbacks sobre el pasado de Torque. Eso sí, estas visiones no son lo único por lo que tendréis que preocuparos ya que, mientras iluminamos con la linterna las oscuras calles de Baltimore, un peligro mucho mayor acecha fuera...

Y es que la ciudad ha sido tomada por horribles criaturas, al igual que ocurría con la cárcel en el primer juego. Así, sólo nos queda volver a empuñar las armas y mandar a todos esos monstruos al infierno del que proceden. Menos mal que Torque es capaz de manejar todo tipo de armas de fuego y cuerpo a



The Suffering: Los lazos que nos unen es la segunda parte de una aventura de terror protagonizada por Torque, un prisionero de oscuro pasado condenado a muerte. La espeluznante historia continúa...



Al igual que en el primero, la acción es la "reina" del desarrollo. Podremos jugar tanto en tercera persona como usando un vista subjetiva (como si fuera un shoot´em up). También hay momentos "plataformeros".





cuerpo. Además, como ocurría en el primer *The Suffering*, si acumulamos suficiente "rabia" podremos transformarnos temporalmente en una terrorífica criatura, aún más letal y despiadada. El juego está tan orientado a la acción que volveremos a contar con la opción de jugarlo en primera persona (como si fuera un shoot' em up). Eso sí, tiene algunos saltos y un puñado de puzzles, aunque no muy ingeniosos.

EL APARTADO GRÁFICO, POR SU PARTE, tampoco ha variado demasiado. La estética sigue siendo oscura y sucia, acorde con la macabra atmósfera del juego. La mayoría de las criaturas, inspiradas en lacras urbanas, tienen un diseño parecido a las del anterior.

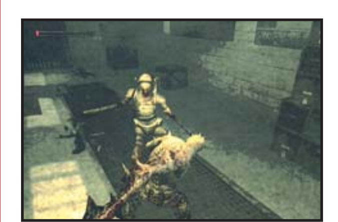
Esta secuela explota las mejores bazas del primer The Suffering: acción total y una ambientación realmente "gore".

Y aunque es cierto que texturas y efectos de luz han mejorado, el juego no es todo lo fluido que debiera en algunos momentos.

Un doblaje correcto culmina una intensa aventura de acción que, por estética y trama, está orientada sólo hacia el público adulto. Y es que, aunque no aporte novedades, estamos ante una secuela muy digna. Así que si te gustó el primero y quieres volver a "sufrir" en tus carnes las pesadillas del atormentado Torque, no dejes de jugarlo. Si te atreves, claro...

Demonios interiores

Al igual que en el primer *The Suffering*, si Torque acumula suficiente "rabia" podremos transformarnos temporalmente en una monstruosa criatura, aún más letal y despiadada que en el anterior juego.



Durante las peleas se llenará el medidor de "rabia" y así podremos transformarnos.



Cuanto más "malos" seamos, más poderosa será esta horrible bestia interior.

Tus decisiones marcarán tu propio destino...

En nuestro camino nos encontraremos con personajes marginales que pueblan las zonas más desfavorecidas de la ciudad. Podremos ayudarles o dejarnos llevar por nuestra "rabia", y la forma de tratarles influirá algo en el desarrollo del juego. Además, según les tratemos bien o mal, nuestro monstruoso "alter ego" obtendrá nuevos tipos de ataque.



Visitaremos el lado más duro de la ciudad de Baltimore.



Nuestras decisiones tienen repercusiones en el juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (450 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 8


Su historia y ambientación te pondrán los pelos de punta, tanto como sus intensos combates.


Técnicamente no es perfecto y no aporta novedades con respecto al primer *The Suffering*.

Una agobiante aventura de acción que por gráficos y desarrollo es una digna secuela. Si te gustó el primero, no te va a defraudar.



12+ Compañía **Activision** | Género **Juego de rol de acción** | Precio **59,95 €**

X-Men Legends II: El ascenso de Apocalipsis

De vuelta al mundo mutante

Los X-Men y la Hermandad de Mutantes han decidido sumar sus fuerzas para hacer frente a una terrorífica amenaza. ¿Te unes a ellos?





Después del gran éxito cosechado por *X-Men Legends*, y en pleno auge de los juegos de rol de acción, llega a PS2 esta esperada secuela de las aventuras de los héroes mutantes. Y si ya la primera entrega despuntó dentro del género, esta continuación seguro que va a volver a hacerlo. El argumento gira en torno a Apocalipsis, un poderoso mutante que, en compañía de sus cuatro jinetes, planea destruir el planeta. Para hacer frente a esta amenaza, Xavier y Magneto se ven obligados a olvidar sus rencillas y colaborar formando un único grupo de combate.

Formando patrullas de cuatro miembros, tendremos que dirigir a los mutantes por escenarios en los que abundarán enemigos que por supuesto nos dificultarán la tarea, incluidos hostiles jefes. Habrá que gestionar eficazmente a los más de quince superhéroes, resolver variados puzzles y, sobre todo, ser lo más contundente posible a la hora de combate. Para esto último contaremos con una larga lista de superpoderes que emplear en el momento preciso y en función de las características de nuestro oponente.

LAS AMPLIAS POSIBILIDADES EN LA GESTIÓN de los personajes es uno de los aspectos más destacables de este *X-Men Legends II*. Además, el sistema de juego ha sido mejorado y resulta mucho más accesible, lo cual es todo un acierto. Gráficamente sigue resultando tan atractivo como su predecesor, permitiéndonos disfrutar con multitud de escenarios repletos de elementos interactivos. Y lo mejor de todo, un modo Online que hará las delicias de los más fanáticos.



Antes de enfrentarnos a Apocalipsis y sus temibles jinetes, recorreremos infinidad de escenarios en los que tendremos que emplear nuestros superpoderes contra enemigos de todo tipo y condición.



Disfrutaremos de amplísimas posibilidades a la de hora de confeccionar las características y los poderes de nuestra tropa mutante. La elevada jugabilidad facilitará esta creación de superhéroes a la carta.

Juegos mutantes

El Trivial X-Men y la Danger Room serán otra vez dos buenas formas de adquirir experiencia y mejoras durante la aventura. Se incluyen nuevas preguntas relativas al universo de los mutantes y nuevas pruebas de gran utilidad para ganar habilidad y destreza.



Los seguidores más acérrimos de los X-Men podrán demostrar sus conocimientos en este Trivial especializado.



Las pruebas contra el crono en la Danger Room nos servirán para adquirir experiencia y como útil entreno.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (139 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 7

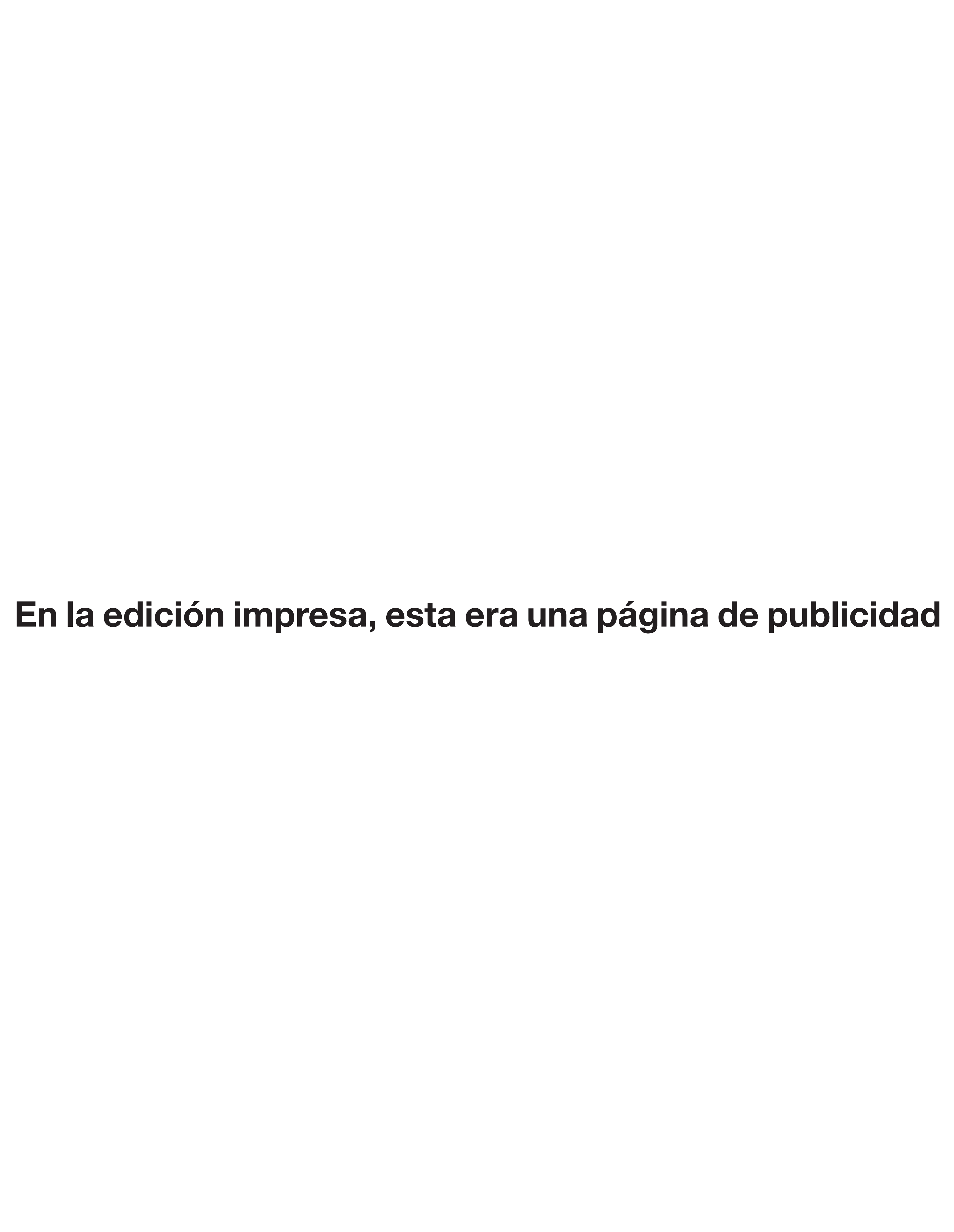
↑ Un sistema de juego más dinámico y la posibilidad de disfrutarlo en compañía.

↓ Unos efectos de sonido que bien podrían haber sido más espectaculares.

Una trepidante aventura de acción y rol que, como su predecesora, volverá a convertirse en un claro referente dentro de su género.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Atari** | Género **Acción** | Precio **49,99 €**

Spartan Total Warrior

Tu espada escribe la Historia





Una conocida serie de estrategia de PC es la fuente de inspiración para este frenético beat´em up, en el que encarnamos el papel de un heroico espartano que debe luchar, en multitudinarios combates, contra las legiones del Imperio Romano. Aunque casi siempre contamos con la ayuda de decenas de aliados para superar las misiones (proteger a otros soldados, eliminar objetivos), lograr la victoria depende de nosotros y para ello disponemos de un nutrido arsenal con el que realizar diversos combos de ataque, hechizos mágicos...

Estas posibilidades, junto a unos combates trepidantes que ponen decenas de soldados en pantalla, hacen que la acción sea muy espectacular, aunque también es cierto que en la mayoría de las ocasiones las batallas son muy embarulladas y todo se limite a machacar el botón de ataque. Aún así, la magnífica ambientación que rodea al juego y un cumplidor apartado gráfico, hacen de *Spartan Total Warrior* un divertido beat´em up dirigido a los amantes de la acción directa.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (59 Kb) • Dual Shock 2

Un frenético beat´em up que, si bien es algo repetitivo, logra divertir por su gran ambientación y unos trepidantes combates.





En este beat´em up manejamos a un guerrero espartano en multitudinarios y épicos combates.

Gnaeus Canuleius
ALIADO RE

Además de diversos combos de ataque, nuestro guerrero puede convocar algunos poderosos hechizos.

12+ Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Precio **39,99 €**

One Piece: Battle Collection



Humor y fidelidad con la serie de televisión son las señas de este entretenido arcade de lucha.



Basado en una conocido anime, este juego de lucha nos trae unos vibrantes combates manejando a los personajes más conocidos de la serie de televisión. Para acabar con los rivales, además de los clásicos ataques podemos usar diversos elementos del escenario (cajas, trampas...) o invocar a otros luchadores aliados. Si sumamos unos cumplidores gráficos, toques de humor y variados modos de juego (Historia, Minijuegos...), tenemos un entretenido título que, si bien no alcanza la profundidad de otros juegos de lucha, resulta divertido, especialmente en compañía.

Inglés • 1-2 jugador
Memory Card 2 (37 Kb) • Dual Shock 2

Un título de lucha diferente que resultará divertido para los fans de la serie, por sus rápidos combates y sus toques de humor.



3+ Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Precio **49,99 €**

Everybody´s Golf



Un variado título de golf, accesible para todos los públicos gracias su sencillo estilo de juego.

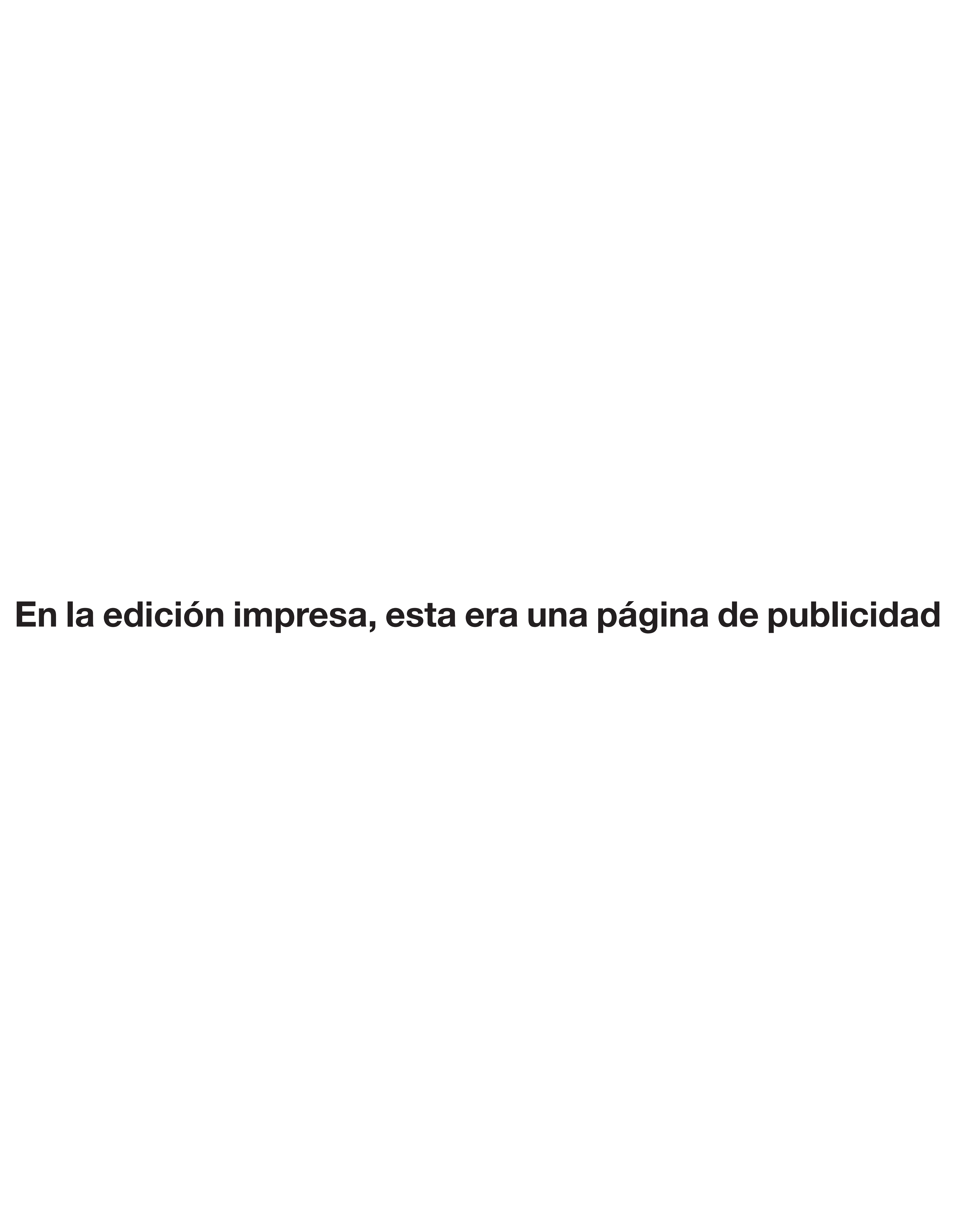


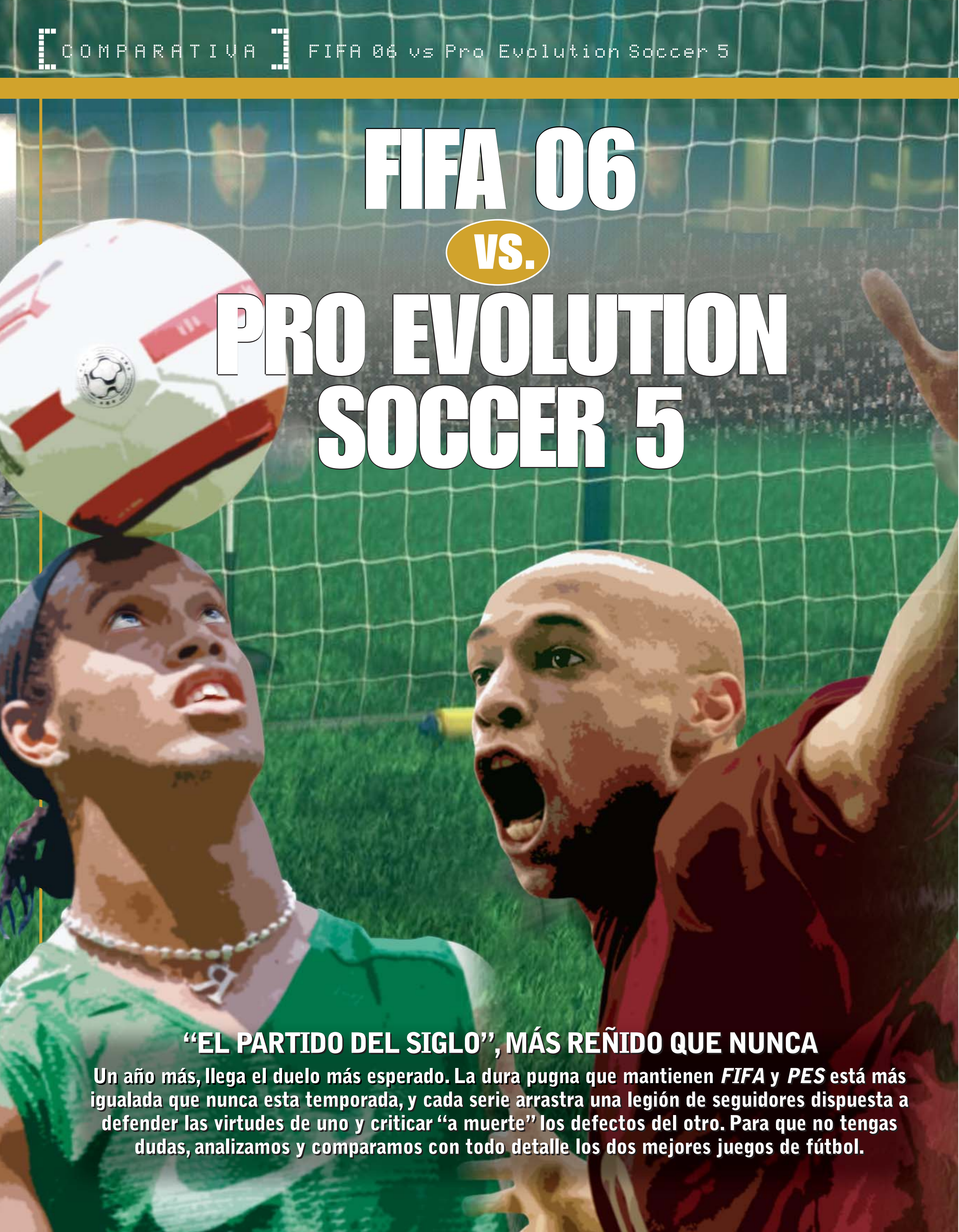
Si estás cansado de juegos deportivos "serios", seguro que este desenfadado título de golf es lo que andas buscando. Y es que *Everybody´s Golf* presenta un sistema de juego sencillo y un control para todos los gustos, arropado por un vistoso apartado gráfico lleno de detalles (incluso jugaremos con conocidos personajes de otros juegos de Sony). Pero que no te despiste su colorido aspecto, porque no anda escaso de opciones: gran cantidad de torneos, minigolf, modos Online... Sin duda, una magnífica alternativa a los clásicos simuladores de golf.

Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (97 Kb) • Tarjeta Ethernet

Un desenfadado juego de golf que "engancha" lo suyo gracias a sus muchas opciones y un estilo de juego rápido, sencillo y dinámico.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



FIFA 06 VS. PRO EVOLUTION SOCCER 5

"EL PARTIDO DEL SIGLO", MÁS REÑIDO QUE NUNCA

Un año más, llega el duelo más esperado. La dura pugna que mantienen *FIFA* y *PES* está más igualada que nunca esta temporada, y cada serie arrastra una legión de seguidores dispuesta a defender las virtudes de uno y criticar "a muerte" los defectos del otro. Para que no tengas dudas, analizamos y comparamos con todo detalle los dos mejores juegos de fútbol.

1. Sistema de juego

1.1 Pases

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Tanto los pases al pie de un compañero como los envíos al hueco (ya sean rasos o elevados) funcionan a la perfección.

EN CONTRA. Como es habitual en los *PES*, los pases al hueco no siempre van donde queremos cuando hay más de un posible destinatario.

FIFA 06



A FAVOR. Los pases rasos, altos y al hueco funcionan de perlas. Y no puede ser de otro modo, ya que ya no hay control "Sin Balón".

EN CONTRA. Algunos de los nuevos movimientos, como la pared con dejada, son bastante difíciles de realizar (como en la vida real).

→CONCLUSIÓN Como era de esperar, no hay grandes novedades en *PES5* (para qué cambiar algo si funciona). *FIFA 06* abraza un sistema más completo y satisfactorio. Empate.

1.2 Tiros

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Al igual que en entregas anteriores, cuanto más pulses el botón más potente irá el tiro. Preciso y perfecto como siempre.

EN CONTRA. Los porteros "cantan" más de la cuenta y a veces da la sensación de que podrían hacer algo más ante nuestros tiros.

FIFA 06



A FAVOR. Son los más precisos de la serie, y dependen de múltiples factores (posición del jugador, golpear con su pierna "buena", etc.).

EN CONTRA. Hay disparos que no toman exactamente la dirección que queremos, sobre todo los más lejanos. Eso sí, no es grave.

→CONCLUSIÓN A pesar de los evidentes progresos de *FIFA 06*, los disparos de *PES5* nos siguen pareciendo más realistas y precisos. Eso sí, requieren práctica y algo de destreza.

1.3 Regates

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Dependen de múltiples factores: nuestra habilidad, la del jugador, la posición del contrario... Hay movimientos nuevos.

EN CONTRA. Requieren algo de práctica para ser efectivos, sobre todo para los menos hábiles o los que no están habituados a la serie.

FIFA 06



A FAVOR. Múltiples tipos de regates, amagos y movimientos para proteger el balón, que dependen también de múltiples factores.

EN CONTRA. "Marsellesas", bicicletas orientadas, "dribblings"... Son difíciles de realizar. ¿Convencerán a los fans del fútbol sencillo?

→CONCLUSIÓN La habilidad vuelve a ser la clave. *PES5* apuesta por su estilo de siempre, mientras que *FIFA 06* este año se acerca a él y muestra regates más intuitivos. Otro empate.

1.4 Balón parado

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Mantiene las opciones de la entrega anterior, mejorando mucho los saques de banda (ahora los compañeros se ofrecen).

EN CONTRA. Para lanzar faltas y córners con éxito hace falta bastantes horas de práctica. Los menos hábiles lo pasarán mal.

FIFA 06



A FAVOR. Es más realista, ya que cuenta con nuevas opciones y se han eliminado las ayudas visuales de los anteriores *FIFA*.

EN CONTRA. Ahora es más difícil precisar. Estos cambios gustarán a los amantes del realismo, pero no a los seguidores de la serie.

→CONCLUSIÓN *PES5* vuelve ofrecernos el mismo sistema exigente y realista de siempre, mientras que *FIFA 06* muestran novedades que se acercan bastante al sistema de *PES5*.

2. Aspectos técnicos

2.1 Ambientación

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Nuevos vídeos y efectos climatológicos y alguna licencia más mejoran este aspecto.

EN CONTRA. Hay detalles mejorables, como las absurdas pancartas que adornan los estadios.

FIFA 06



A FAVOR. Nuevos vídeos y sonido renovado, con mejores comentarios y realistas cánticos.

EN CONTRA. Por decir algo en su contra, algunos detalles gráficos pueden ser mejorados.

→CONCLUSIÓN La ambientación de *FIFA 06* sigue siendo más fiel, creíble y te mete más en el partido. *PES5* mejora un poco en este sentido, aunque aún le faltan detalles por pulir.

2.2 Jugadores

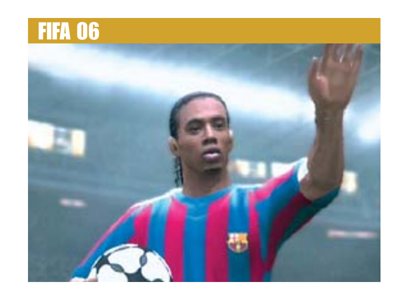
PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Nuevas animaciones y unos modelos y equipaciones más parecidas que nunca.

EN CONTRA. Como suele pasar, algunos jugadores y uniformes no acaban de convencer.

FIFA 06



A FAVOR. En general, están actualizados hasta hasta el último detalle: peinados, botas...

EN CONTRA. Los modelos son un tanto desproporcionados y algunos algo "cabezones".

→CONCLUSIÓN En ambos títulos los jugadores están bien realizados, pero los de *PES5* son más naturales y proporcionados. Además, suelen lucir el tipo de letra real en los dorsales.

3. Inteligencia Artificial

3.1 Compañeros

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Funciona bien en general, sin demasiadas mejoras con respecto al *PES* anterior.

EN CONTRA. La actuación de los porteros es mejorable y a veces cuesta ver desmarques.

FIFA 06

A FAVOR. En bloque se mueven bien y además tenemos un botón para desmarcarnos.

EN CONTRA. El aspecto más mejorable en este sentido vuelve a ser la labor de los porteros.

➔CONCLUSIÓN En ambos juegos los porteros "cantan" más de la cuenta. Y además en *PES5* a veces cuesta que un compañero se desmarque, algo que nunca ocurre en *FIFA 06*.

3.2 Rivales

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Los rivales están más encima de nosotros que nunca. Agobiante y muy realista.

EN CONTRA. Como *PES5* es más "físico", esta presión muchas veces terminará en falta.

FIFA 06



A FAVOR. La presión de los rivales ha aumentado, tanto como nuestros recursos para evitarlas.

EN CONTRA. Creemos que este aspecto sigue estando mejor realizado en los *PES*.

➔CONCLUSIÓN A pesar de la gran mejoría de *FIFA 06*, superar a los rivales de *PES5* sigue siendo más complicado, lo que garantiza un mayor nivel de reto y más realismo, ¿verdad?

4. Opciones Generales

4.1 Competiciones

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Ofrece los torneos de *PES4* (incluida una Liga Máster más profunda y los retos del entrenamiento). Como novedad, partidos Online.

EN CONTRA. Aunque sigue mejorando año tras año en este sentido, todavía no puede competir con la completísima oferta de *FIFA 06*.

FIFA 06



A FAVOR. Ofrece un modo Manager en el que triunfaremos en el campo y los despachos. Aparte, muchos torneos y desafíos. Y partidos Online.

EN CONTRA. Por decir algo en su contra, no estaría nada mal que aumentaran el número de jugadores en los partidos Online.

➔CONCLUSIÓN Objetivamente hablando, *FIFA 06* sigue ofreciendo más competiciones y modalidades de juego. Eso sí, *PES5* sigue mejorando como cada año en este sentido.

4.2 Equipos y licencias

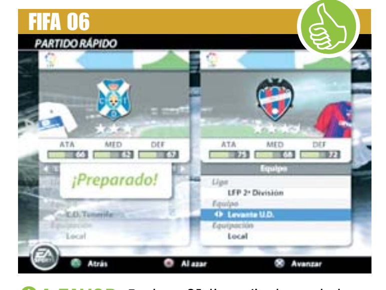
PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Ofrece 6 ligas completas (unas reales y otras no), un buen número de clubes "sueltos" (no todos son reales) y 57 selecciones.

EN CONTRA. A pesar de las nuevas licencias, debería mejorar en este sentido. Y las plantillas no están del todo actualizadas.

FIFA 06



A FAVOR. Incluye 21 ligas (incluyendo la Primera y Segunda División españolas), todas con plantillas reales y actualizadas.

EN CONTRA. Aunque están las más importantes, podría haber alguna selección más. Nada que objetar en cuanto a los clubes.

➔CONCLUSIÓN *PES5* mejora cada año en este aspecto, pero hoy por hoy la serie *FIFA* sigue siendo insuperable tanto en cantidad de equipos como en licencias y actualizaciones.

4.3 Editor y fichajes

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Su editor es muy completo (podemos editar hasta botas). El sistema de fichajes es complejo y el buscador de jugadores ha mejorado.

EN CONTRA. Una vez más, si tuviera las plantillas actualizadas no tendríamos que molestarnos en retocar equipos y editar jugadores.

FIFA 06



A FAVOR. El editor sigue siendo muy completo y con el modo Manager se han mejorado muchísimo las opciones de "despacho".

EN CONTRA. Puestos a comparar, nos quedamos con el editor de *PES5* (aunque sólo sea porque es necesario usarlo más...)

➔CONCLUSIÓN Los dos brillan a su manera en ambos apartados. Las carencias que tenía el anterior *FIFA* en materia de fichajes han sido solucionadas con creces con el modo Manager.

4.4 Otras opciones y extras

PRO EVOLUTION SOCCER 5



A FAVOR. Un modo Entrenamiento, partidos Online, una "base de datos" para los amistosos y una tienda con extras como balones.

EN CONTRA. No están mal las novedades, pero nos convence mucho más la variada oferta del nuevo *FIFA*. Es mucho más completa.

FIFA 06



A FAVOR. Su gran variedad: *FIFA* de Megadrive, vídeos de golazos o sobre la saga, biografías, jugadores míticos, terceras equipaciones...

EN CONTRA. Que no seas paciente, ya que para desbloquearlo todo hay que jugar mucho para ganar puntos y así acceder a los extras.

➔CONCLUSIÓN En general, *FIFA 06* ofrece tantos extras como *PES5* y muchos más. Desde luego, en este apartado el simulador de EA Sports ganaría por goleada.

5.Conclusiones

El duelo más igualado de la historia del fútbol en PS2

Los dos mejores simuladores de fútbol han vuelto a mirarse "de reojo", en pos de mejorar y lograr ser el mejor juego de fútbol del mercado. *Pro Evolution Soccer 5* ha pulido aún más su excelente sistema de juego y además aporta nuevas opciones, como más licencias o partidos Online. Por su parte, *FIFA 06* no se queda sólo en las licencias y abrumadoras cantidades de equipos y opciones, sino que por primera vez ofrece un sistema de juego equiparable al de *PES* (muy influido por él). Tal vez este año sea el precio el factor desequilibrante (*FIFA 06* sale por 44,95 euros) pero nosotros, como aficionados incondicionales al fútbol, te aseguramos que con cualquiera de los dos vas a disfrutar a lo grande de este deporte.





		PRO EVOLUTION SOCCER 5		FIFA 06	
SISTEMA DE JUEGO	Estilo de juego	E	Un simulador de fútbol de tomo y lomo. Como cada año, su alucinante sistema de juego nos permite hacer de todo con el balón en los pies. Eso sí, dominarlo requiere práctica.	E	Olvídate de los anteriores *FIFA*, porque éste ofrece un sistema de juego tan completo y realista que podría equiparse al de los *PES*. Esconde más posibilidades y recursos que nunca.
	Pases	MB	Pases al pie, envíos al hueco tanto rasos como elevados, cambios de juego a la otra banda... Ofrece muchas posibilidades que funcionan bien, aunque no ofrece novedades.	MB	Un repertorio muy completo que incluye novedades muy útiles, como paredes con dejada. Suelen funcionar muy bien, aunque algunos movimientos no son sencillos de realizar.
	Tiros	E	Cuanto más pulsemos el botón más potente saldrá el tiro. Y nos sigue resultando fácil realizar vaselinas, que en teoría deberían ser más complicadas. Tan precisos como siempre.	MB	Han mejorado bastante, siendo los más realistas y creíbles de toda la serie. Aunque seguimos pensando que es bastante difícil precisar en algunos tiros, sobre todo lejanos.
	Regates	E	Dependen enteramente de nuestra habilidad, además de un buen número de factores como la posición del jugador o la calidad del mismo. Realistas y con algún gesto nuevo.	E	Se han acercado más que nunca al estilo *PES*. Ahora, además de factores como la calidad del jugador, nuestra habilidad es clave. Ofrece más recursos que nunca en este sentido.
	Faltas	E	Sin ningún indicador visual y con las opciones del año pasado para llamar a un segundo jugador, nos sigue pareciendo un buen sistema una vez que te acostumbras a él.	E	Otro detalle más en el que *FIFA* se acerca al estilo *PES*, ya que se ha prescindido de toda ayuda visual y ahora sólo cuenta nuestra habilidad. Requiere práctica, pero funciona.
	Córners	E	No ha variado en absoluto el sistema. Sin ayudas visuales, tendremos que calcular bien la fuerza del envío y darle el efecto deseado. Si te acostumbras, descubrirás sus bondades.	MB	Al igual que ocurre en las faltas, la forma de ejecutar los córners no tiene nada que ver con la de la pasada edición. Aunque parezcan un poco "lotería", al final les pillas el truco.
	Valoración	E	**Un año más, los chicos de KCET apuestan por su excelente sistema de juego, pero optimizado con nuevos detalles. Encantará a los fans del fútbol y de la serie.**	E	***FIFA 06*** **ofrece fútbol en estado puro. Con un sistema de juego "influido" por el de** ***PES*** **y no pocas aportaciones propias, es el mejor de la saga en este sentido.**
ASPECTOS TÉCNICOS	Diseño de los jugadores	E	Los modelos se parecen más que nunca a los jugadores reales (salvo los desconocidos), y resultan más "naturales" que los de *FIFA 06*. Están muy bien proporcionados.	MB	En general, las caras se parecen bastante y detalles como botas o peinados están actualizados. Eso sí, algunos modelos son desproporcionados y algo "cabezones".
	Animaciones	E	Se han incluido nuevas animaciones, creadas a partir de la captura de movimientos. Todas ellas, tanto nuevas como "viejas", funcionan de perlas y resultan sumamente fluidas.	E	Han mejorado bastante con respecto a su antecesor, y ya no encontramos tantos movimientos "robóticos" y antinaturales. Aun así, nos quedamos con las de *PES5*.
	Ritmo de juego	E	El ritmo de juego es más pausado que en entregas anteriores, ya que los partidos son más "físicos" y tienden a sufrir más "parones" por las faltas. Más lento, pero a la vez más realista.	E	Mucho más realista y dinámico que en anteriores entregas, el ritmo lo marcarás tú con tu juego y tu habilidad. Y si no te convence su velocidad por defecto, puedes cambiarla.
	Física del balón	E	Si algo funciona genial, ¿para qué cambiarlo? La física del balón no ha sufrido variaciones y ni falta que hace, pues nos parece muy acertada casi desde los inicios de esta serie.	E	La física del balón que exhibe *FIFA 06* es más realista y creíble que en entregas anteriores. Es probablemente uno de los avances que notaréis casi desde el primer partido.
	Estadios	MB	A pesar de que la mayoría no son reales, están bien construidos. Eso sí, el público en 2D queda fatal y las pancartas que se exhiben son absurdas y restan enteros a la ambientación.	E	Se incluyen gran cantidad de estadios reales (los más importantes) que son clavados a los reales (como el Bernabéu o el Calderón) y un buen puñado de estadios genéricos. Geniales.
	Comentaristas	MB	Los comentarios de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano son muy parecidos a los de *PES4*, es decir, no están del todo bien coordinados con la acción, aunque cumplen con su cometido.	E	Los periodistas de la cadena SER Manolo Lama y Paco González han grabado nuevos comentarios para *FIFA 06*. El resultado es increíble, aún mejor que en los anteriores.
	Sonido ambiente	MB	Continúan siendo dinámicos (por ejemplo, cuando nos acercamos al área el público grita más fuerte) y podemos elegir la actitud del público. Eso sí, muchos son "genéricos".	E	Al contrario que en *PES5*, en *FIFA 06* cada afición tiene sus cánticos, grabados en el propio estadio. Así, el realismo sube muchos enteros. Te "meten" literalmente en el partido.
	Valoración	E	***PES5*** **entra por los ojos gracias a un apartado técnico sobresaliente. Eso sí, la parcela sonora, aunque mejora con los años, todavía puede pulirse mucho más.**	E	**El apartado sonoro de** ***FIFA 06*** **es perfecto. Y lo mismo podríamos decir de sus gráficos si no fuera porque algunos modelos y caras de jugadores no convencen.**
INTEL. ARTIFICIAL	Compañeros	MB	Aunque funciona bien, creemos que puede mejorar para futuras ediciones. Algunas veces cuesta ver un desmarque en condiciones o que nuestro compañero nos doble por la banda.	E	LA IA de los compañeros es muy buena, y sin necesidad del control "Sin Balón". Eso sí, hay un botón para desmarques y en defensa podremos "pedir ayuda" a un compañero.
	Rivales	E	Asfixiante, diabólica y sumamente realista. Así es la IA que se gastan los rivales en *PES5*. Son más "pegajosos" que nunca, sobre todo en el nivel de dificultad más alto.	MB	LA IA rival también ha mejorado, aunque da la sensación de que es más fácil librarse de estos que de los de *PES5*. Tal vez sea por la gran cantidad de recursos que ofrece en este sentido.
	Porteros	MB	En general funcionan bien, aunque a veces hacen la "estatua" o cometen fallos garrafales. ¿Fallo en la IA o realismo a tope? No hay jornada de Liga sin una "cantada" de un portero...	MB	Al igual que ocurre en *PES5*, en *FIFA 06* muchas veces también da la sensación de que los porteros podrían hacer más ante determinados tiros. A veces les cuesta coger el balón.
	Árbitros	MB	Está presente en los partidos, siguiendo de cerca las jugadas y advirtiendo a los jugadores. Además este año se ha hecho hincapié en el contacto de los jugadores, así que pita más faltas.	MB	Cumple con su cometido sin grandes alardes ni fallos dignos de mención, aunque como en la vida real sus decisiones no serán del agrado de todos. No está presente durante el juego.
	Valoración	MB	**En lineas generales, la IA de** ***PES5*** **sigue funcionando bien y no desentona con la gran calidad global del juego. Eso sí, algunos detalles pueden mejorarse.**	MB	**La IA de** ***FIFA 06*** **es con diferencia la mejor de la serie. Y aunque en momentos puntuales pueda no convencer, permite jugar sin ningún tipo de problemas.**
OPCIONES GENERALES	Modos de juego	MB	Una mejorada Liga Master, varias Copas y Ligas, una base de datos que registra los amistosos entre amigos, retos de Entrenamiento y partidos Online. Muy bien, pero por debajo de *FIFA 06*.	E	Un modo Manager en el que debemos dirigir y jugar con nuestro equipo, multiples torneos, base de datos que registra los amistosos, desafíos, entrenamiento, partidos Online.. Genial.
	Competiciones	E	La Liga Master vuelve a ser la opción reina, con más "chicha" que nunca, aunque también podemos jugar torneos de selecciones y las ligas de cada país (el calendario no es real).	E	Además de las ligas y torneos editados, el modo Manager asegura gran duración, pues nos pone al frente de un equipo durante 15 temporadas con las opciones de *Total Club Manager*.
	Número de clubes	MB	Incluye las Ligas española, italiana y holandesa reales y la alemana y francesa no reales. La inglesa no esta licenciada salvo Arsenal y Chelsea. Los clubes sueltos, algunos sí y otros no.	E	Están las 21 ligas más potentes, incluyendo por supuesto la Primera y Segunda División españolas. Y todas con la licencia oficial y las plantillas reales y actualizadas al detalle.
	Número de selecciones	MB	*PES5* ofrece un total de 57 selecciones, exactamente las mismas que en la entrega anterior. No son pocas, aunque no podemos seleccionar los jugadores a nuestro antojo.	MB	*FIFA 06* tiene cerca de 40 selecciones nacionales. No son muchas, aunque esta edición permite que te hagas tu propia "lista de convocados". Un detalle que nos parece la "bomba".
	Número de estadios	MB	Incluye un total de 34 estadios (7 más que en el anterior). Algunos recintos son reales (como San Siro o Delle Alpi) y otros son ficticios, aunque inspirados en otros auténticos.	E	Rondan la treintena y la mayoría son reales. aunque también hay algunos genéricos. Están los más importantes: Santiago Bernabéu, Camp Nou, Vicente Calderón, Old Trafford, etc.
	Cámaras	E	Una vez más se repiten los 11 tipos de cámara de los últimos *PES*. Algunas son muy parecidas entre sí, con más o menos zoom. Y siempre podremos cambiar el ángulo.	E	Aquí sí encontramos novedades, pues son un total de 7 tipos de cámaras las que ofrece *FIFA 06* (2 más que el anterior). También se puede corregir la altura y el zoom. Completo.
	Configurar partidos	E	Los amistosos pueden ser configurados a nuestro antojo, con opciones como climatología, tipo de balón, estadio, actitud del público, "tendencia" del árbitro, etc. Muy completo.	MB	Objetivamente hablando, *FIFA 06* tiene menos opciones que *PES5* en este sentido, tal vez por intentar ser realista. De todas maneras, no echaréis en falta ninguna opción importante.
	Estrategias	MB	Aunque cumplen con creces, pudiendo incluso editar manualmente la posición de cada jugador en el campo, vamos a penalizar la ausencia de novedades en este sentido.	MB	Muy completo e intuitivo, ya que podremos cambiar de táctica usando la cruceta (o con el stick). Sin embargo, falta una opción clave: editar la posición de los jugadores en el campo.
	Editores	E	Dado que no suele estar actualizada, la serie *PES* necesita un buen editor, y *PES5* va sobrado en este sentido. Podremos editarlo TODO, incluso las botas de los jugadores.	E	Puede que no se use tanto como en *PES*, pero si algún aspecto de los jugadores no te convence (tanto físico como de sus 38 atributos), podrás cambiarlo en su potente editor.
	Sistema de fichajes	E	Puede que no ofrezca demasiadas novedades, pero nos sigue gustando bastante el sistema de fichajes y cesiones de *PES5*. Muy complejo y con un buscador de jugadores optimizado.	E	Ha dado un salto de calidad en este sentido, ya que el modo Manager incluye todas las opciones de *Total Club Manager*, el simulador de "presidente-entrenador" de EA Sports.
	Opciones multijugador	E	Una de las mejores bazas de *PES5* es jugarlo con hasta 8 amigos usando Multitap, y más ahora con la base de datos que guarda los resultados. Esta vez podemos jugar partidos Online.	E	Al igual que en *PES5*, los piques están asegurados con el modo "Fiesta del Fútbol", que guarda los resultados. Permite 8 jugadores Offline y amistosos Online que funcionan mejor.
	Otras opciones y extras	MB	Una vez más, en la Tienda podremos gastar puntos desbloqueando extras como distintos tipos de balón y cosas por el estilo. No está mal, pero *FIFA 06* le supera con creces.	E	Ofrece una variedad alucinante: videos de golazos y sobre la serie, momentos históricos narrados por comentaristas, jugadores míticos, el *FIFA* de Megadrive de 1994, etc.
	Valoración	MB	**Sigue sin alcanzar a su eterno rival, aunque este año se acerca más que nunca. Salvo que seas muy, muy exigente, sus opciones colmarán tus expectativas.**	E	**La variedad de opciones y licencias es una seña de identidad de la "casa". Por ello, y por sus novedades, ésta sigue siendo una de las mejores bazas de** ***FIFA 06.***
	TOTAL	E	**Un simulador que vuelve a dar lo mejor en lo más importante (a la hora de jugar y técnicamente) y que mejora notablemente en el resto de los aspectos. Imprescindible.**	E	**Fiel a sí mismo e incorporando lo mejor de su competidor, estamos ante el mejor** ***FIFA*** **de la historia. Satisfará a todos los fans de la saga y del fútbol en general.**

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail consultorio.playmania@axelspringer.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

De nuevo, ¿PSP o PS3?

Hola playmaníacos. Se acerca mi cumpleaños y no sé si comprarme PSP o esperar a que salga PS3, pero he leído que su lanzamiento podría retrasarse hasta 2007...

Roberto (e-mail)

Cada día aparece una noticia anunciando un fecha diferente para el lanzamiento de PS3. La última es que podría salir en primavera del 2006... Pero esta fecha no ha sido confirmada y, además, hablamos de Japón. Incluso se había barajado la posibilidad de que apareciera en el 2007 como bien nos dices en tu pregunta. Lo mejor que puedes hacer es pillarte una PSP, que es lo que tienes ahora en el mercado, y disfrutar de ella a tope. Tal como están las cosas con PS3 es muy posible que la llegada a Europa de la consola coincida con tu cumpleaños de dentro de dos años... Seguro que hasta entonces te da tiempo de sobra para volver a ahorrar...



El *Resident Evil 4* de PS2 incluye más modos de juego y extras que la versión de GameCube.

Ocultos en RE4

Hola playmaníacos. He visto imágenes de Albert Wesker en *Resident Evil 4* y me gustaría saber si este personaje va a ser controlable.

Carmen Piqueras (e-mail)

Sí... y no. Una de las novedades de *RE4* para PS2 con respecto a la versión de Gamecube es la inclusión de nuevos modos de juego ocultos. Uno de ellos es Mercenarios, donde tendremos que eliminar el mayor número posible de enemigos. Logrando cierta puntuación desbloquearemos más personajes, entre ellos Albert Wesker, aunque sólo lo podremos utilizar en este modo.

Juego cancelado

Tengo unas dudas sobre el juego *The Fast and The Furious*. ¿Cuándo sale? Decían que para finales del 2003 pero no he oído nada más.

Cristian García Mármol (e-mail)

Fue cancelado y no llegó a salir a la venta. Tampoco hay noticias de que alguna desarrolladora se anime a rescatarlo del baúl de los recuerdos. El juego no tenía mala pinta, con carreras callejeras y misiones de ir de aquí para allá, como en la película en la que estaba basado. Si te interesan ese tipo de juegos puedes optar por *Midnight Club 3 Dub Edition*, *NFS Underground 2* o *Juiced*. Con estas alternativas seguro que no lo echarás en falta.

¿Dónde se meten las tarjetas?

¿Habrá ranuras para Memory Card en PS3? Me he fijado en las fotos y no las he visto por ningún lado.

Pablo José Andrés Martín (e-mail)

Es que hay truco. Al mirar la consola de frente observarás que en la parte izquierda hay una especie de tapita que se abre. Es de suponer que ahí están las ranuras para las tarjetas de memoria, y posiblemente donde irá colocado el disco duro opcional. El formato de las tarjetas será nuevo, probablemente similar al que utiliza la PSP, pero como PS3 será compatible con los juegos de PS2 y PSone, Sony tiene previsto sacar unos adaptadores para poder pasar tus partidas antiguas a la nueva tarjeta.



La zona señalada es una tapa que podría ocultar las ranuras para las tarjetas de memoria.

EL TEMA DEL MES: EL DEPORTE REY »

Ni siquiera la alonsomanía puede detener el interés por el deportes que mueve mayor número de seguidores en PlayStation, y que reaparece con el inicio de la Liga y las competiciones europeas. Como ya habréis adivinado, no estamos refiriendo al deporte rey: el fútbol.

Emulando a los presidentes

En referencia a la pregunta del número anterior sobre el *Manager de Liga 2005* me gustaría aclarar que sí tiene modo para dos jugadores. ¿Para cuándo *MDL 2006*?

Rubén Adelantado (e-mail)

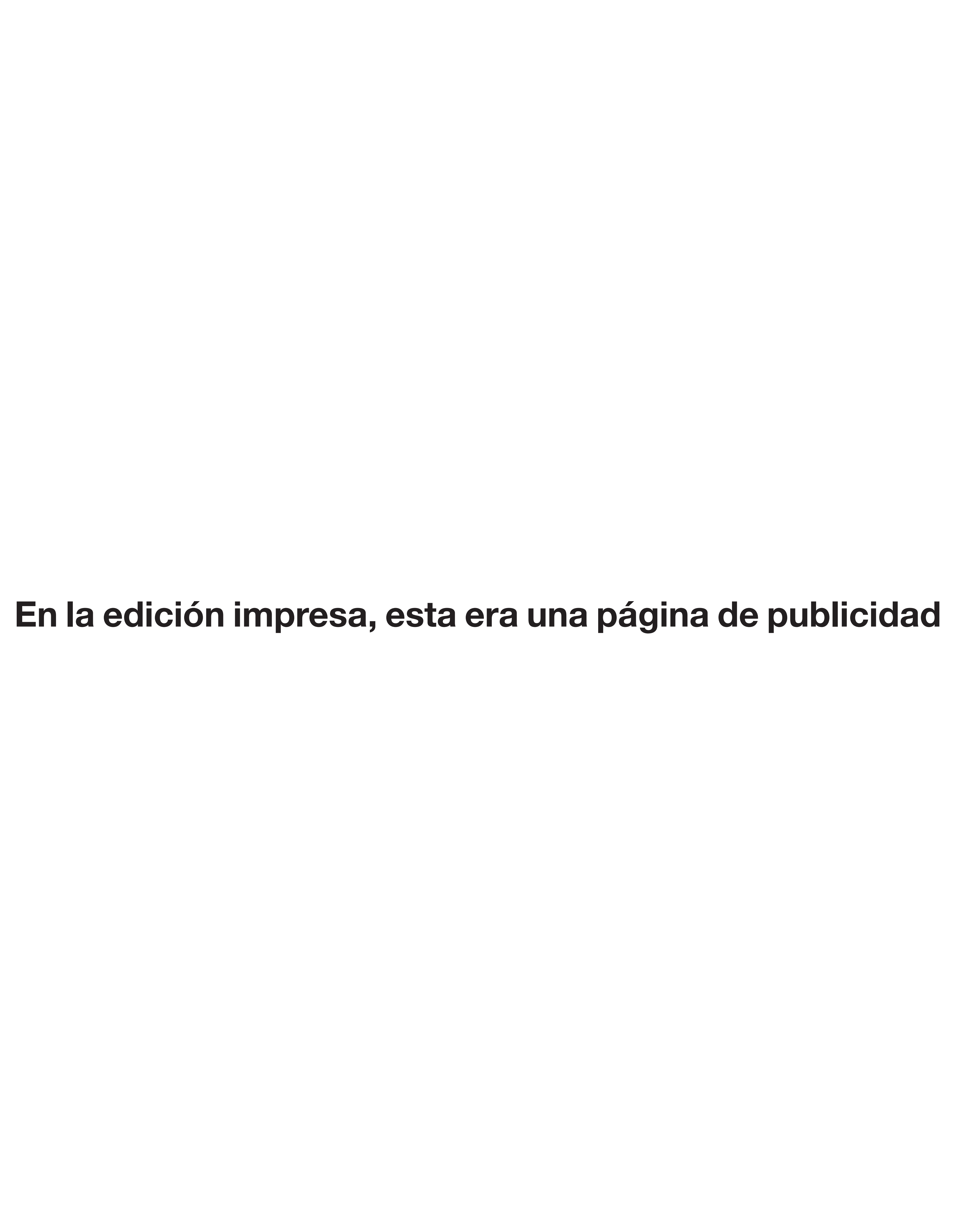
Gracias por ayudarnos a subsanar nuestro despiste. Esto es una muestra de que sois los lectores mejor informados. El nuevo *Manager de Liga 2006* se pone a la venta en noviembre. Encontrarás novedades en la transferencia de jugadores, con la gestión de contratos complejos. Además, habrá que acostumbrarse a tratar con los caprichitos de las estrellas y hacer caso de los servicios médicos para no perder a los cracks en partidos importantes. Y con el nuevo motor gráfico los partidos serán más reales.

Fútbol portátil

Me gustaría saber si hay muchas diferencias entre el *Pro Evolution Soccer* de PSP y de PS2.

Jacinto Suslago (e-mail)

A parte de una ligera merma de calidad gráfica, una de las ausencias destacables en la versión de PSP es la no inclusión de la Liga Máster, que queda compensada por las seis ligas y varias copas que ofrecerá el juego. »


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Fusión de plataformas

¿Sabéis si va a salir un nuevo juego de Jak and Daxter?

Ángel Hernández (e-mail)

De hecho, van a salir dos juegos: uno de Jak en PS2 y otro de Daxter en PSP. El de PS2 se llamará *Jak X* y saldrá en noviembre de 2005. No será un juego de plataformas como en las anteriores entregas, sino uno de combate de carreras donde tendrás que deshacerte de tus contrincantes utilizando diferentes armas mientras intentas llegar el primero a la meta. Contará con 20 circuitos y otros tantos vehículos además de un modo online la mar de divertido. Para PSP saldrá *Daxter*, un juego plataformero basado en el compañero de fatigas de Jak y del que apenas hay información disponible. Lo curioso es que conectando ambas consolas mediante un cable USB podrás desbloquear algunos personajes y vehículos en *Jak X*.



Jak y Daxter protagonizan nuevos juegos por separado. Jak uno de carreras llamado *Jak X* y Daxter un plataformas.

Un seguidor del hip-hop y la lucha

Hola playmaníacos. Soy fan de *Def Jam Vendetta* y quisiera saber si hay alguna continuación.

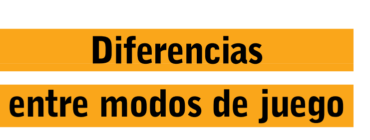
Muner Martín (e-mail)

Hay una continuación y se llama *Def Jam Fight For New York*. Salió el año pasado por lo que no sabemos si podrás encontrarlo fácilmente. En esta segunda entrega se han escogido las calles de Nueva York como escenario para las peleas entre los raperos más famosos. El estilo de juego ha cambiado ligeramente, incorporando diferentes estilos de lucha que van desde las artes marciales hasta el boxeo. Y todo con una banda sonora donde se han incluido un buen número de artistas relevantes del panorama hip-hop. Seguro que no te defraudará.

Diferencias entre modos de juego

¿Cuándo saldrá *25 To Life* en España? ¿El modo de un jugador tendrá las mismas opciones que el Online? ¿Traerá editor?

Javier (e-mail)



Todavía no se sabe la fecha definitiva pero muy probablemente salga en España en marzo del año que viene. Si es que vence las barreras de censura por su temática. En el modo de un jugador seguiremos el desarrollo de una historia y, a medida que avancemos, iremos desbloqueando características adicionales que podremos utilizar para personalizar nuestro personaje de forma única en el modo Online.

En cambio, el modo multijugador (es decir, el Online) está pensado para que hasta 16 jugadores participen en peleas entre polis y bandas callejeras, al estilo de *SOCOM II* o *Killzone*. En cierta manera el juego sí vendrá con un editor para poder modificar a nuestro gusto el protagonista que hayamos escogido, sobretodo si se trata de un pandillero. Por último, hay que recordar que este juego estará recomendado para mayores de 18 años.



25 to Life es un juego de acción, tipo *SOCOM*, pero que enfrenta a pandilleros y policías. Puede que, debido a su temática, haya sufrido varios retrasos en su lanzamiento en Europa, aunque podría llegar en marzo.

Cabriolas en la moto

¿Hay algún juego para PS2 de freestyle? ¿Qué juego es mejor, *MX Unleashed* o *MX Vs. ATV Unleashed*?

Laura (e-mail)

Los dos títulos sobre los que nos preguntas te permiten hacer todos los giros, piruetas, saltos y demás acrobacias típicas del freestyle. La diferencia fundamental entre los dos juegos es que, además de las motos, *MX Vs. ATV* incluye quads y otros tipos de vehículos. Si a esto unimos una calidad técnica y gráfica superiores le convierten en la mejor opción de los dos títulos. Tampoco debes olvidar que junto al estilo libre también tienes las opción de competir en carreras normales de motocross.

» EL TEMA DEL MES: EL DEPORTE REY

» Tampoco habrá comentarios durante el partido, que han sido eliminados para no ralentizar la acción y ahorrar batería. Por lo demás, mantiene el mismo estilo de juego que ha convertido a *PES* en el simulador de fútbol más real que hay hoy en día, todo ello sumado a las evidentes ventajas que proporciona una consola portátil. Conexión multijugador, edición e intercambio de datos con PS2, un control fantástico... Vamos, uno de los títulos imprescindibles en PSP, en especial para todo buen aficionado al fútbol.

El juego de fútbol perfecto

Hola Play2Manía. Hay una cosa que no entiendo, ¿porqué no hacen un juego de fútbol que se juegue como un *Pro* y tengas las opciones y modos de juego de *FIFA*?

Fernando Pérez-Gámez (e-mail)

Habrá que proponérselo a Konami y a EA Sports, pero no es fácil que se pongan de acuerdo. Además, que haya dos compañías pugnando por crear el juego de fútbol perfecto ayuda a que cada año los juegos sean mejores, sin competencia no hay evolución.

¿El FIFA definitivo?

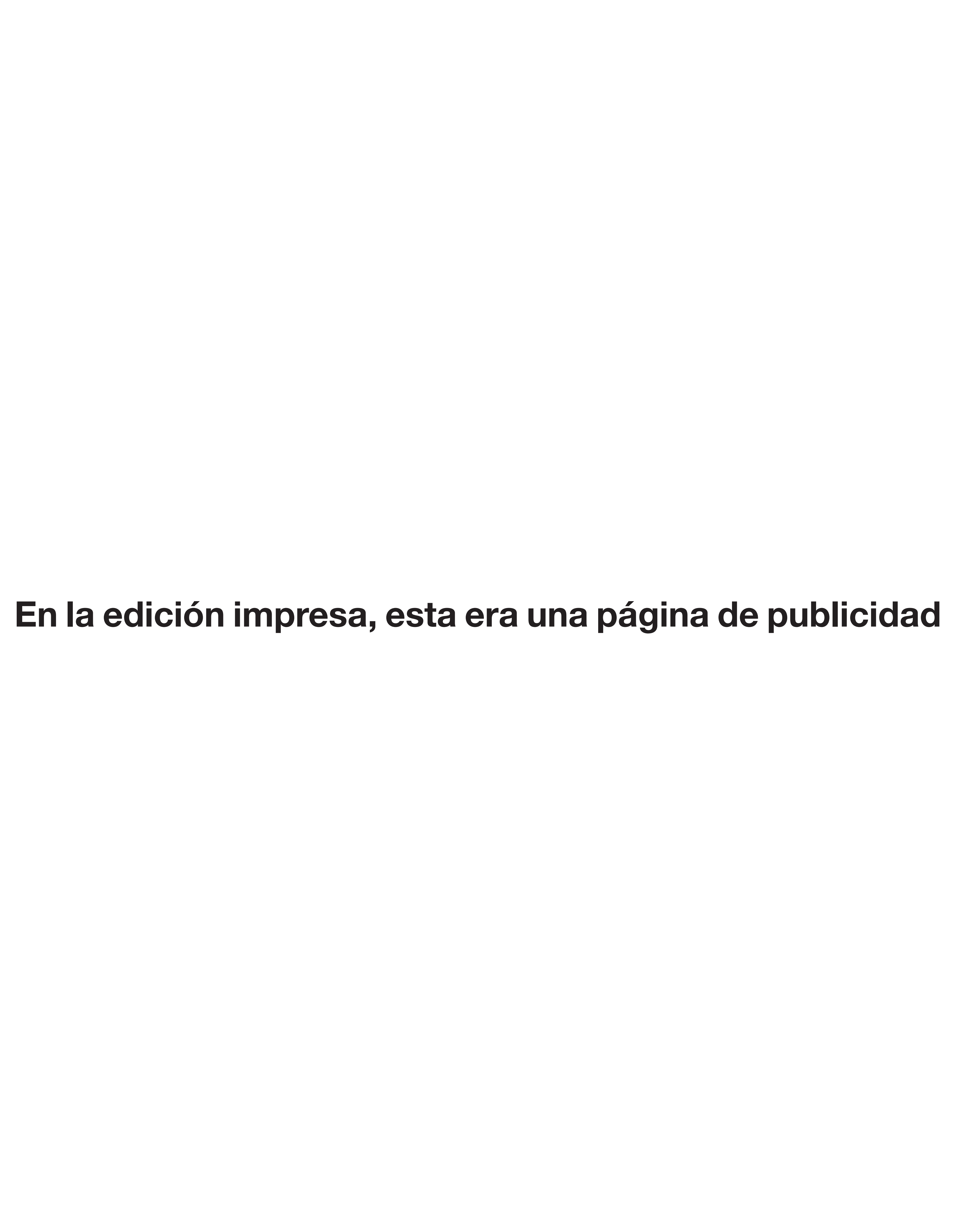
Hola playmaníacos. Soy aficionado a la serie *FIFA* desde hace mucho tiempo. ¿Vale la pena hacerse con *FIFA 06* si ya tengo *FIFA 2005*?

Marcos Bulenzo (e-mail)

El objetivo de este último *FIFA* ha sido acercarse a una simulación real y creemos que lo han conseguido. El sistema de juego y la inteligencia artificial de los rivales ha mejorado abismalmente y, como cada año, viene cargado de modos de juego y ofrece clubes y competiciones oficiales. Los seguidores de la serie no deberían dudar por un instante en hacerse con él, y los aficionados a los videojuegos de fútbol al menos deberían probarlo.



La edición de *FIFA* de este año es la mejor con diferencia. Su control rivaliza con el de *PES*.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preguntas rápidas, respuestas cortas

¿Cuándo saldrá God Of War 2? ¿Será para PS2 o PS3?

José Manuel Mateos Lazo (e-mail)

No hay ninguna información oficial pero corren rumores poco fiables de que la secuela lleva algún tiempo en preparación y podría ser unos de los títulos que acompañarían a PS3 en su lanzamiento.

¿Hay alguna esperanza de que salga Medievil en PS2?

Iván Azure (e-mail)

Resulta extraño que ninguna aventura de Sir Dan haya aparecido en PS2, lo que nos hace dudar que a estas altura lo vaya a hacer. De momento, sólo para PSP.

¿Sabéis si va a salir para PS2 o PS3 una nueva entrega de Ghosthunter o XIII?

Javier Mejía Serrano

Ni uno ni otro tienen previstas algún tipo de secuela... para ninguna consola.

¿Van a sacar una segunda parte de Mercenarios con más armas, ataques...?

Joaquim Bertrán (e-mail)

Tampoco el juegazo de LucasArts parece que vaya a contar con alguna continuación en los próximos meses.

¿Existe algún juego de ciclismo en el que el jugador sea el ciclista? ¿Y de balonmano?

Asier Díaz Calvo (e-mail)

De balonmano no hay nada. En ciclismo Konami sacó hace tiempo un par de títulos del Tour de Francia, uno de ellos en el 2003 para conmemorar el 100º aniversario de la prueba. Posiblemente los encontrarás de segundo mano.

Me voy a comprar Kingdom Hearts II y otro juego. ¿Cuál me recomendáis, Burnout Revenge o Las Crónicas de Narnia?

Nacho Rodríguez Ruiz (e-mail)

Para variar un poquito puedes decantarte por *Burnout Revenge* y así alternar entre dos estilos de juego totalmente diferentes: aventura y velocidad.

¿Van a sacar Tales of Symphonia para PS2?

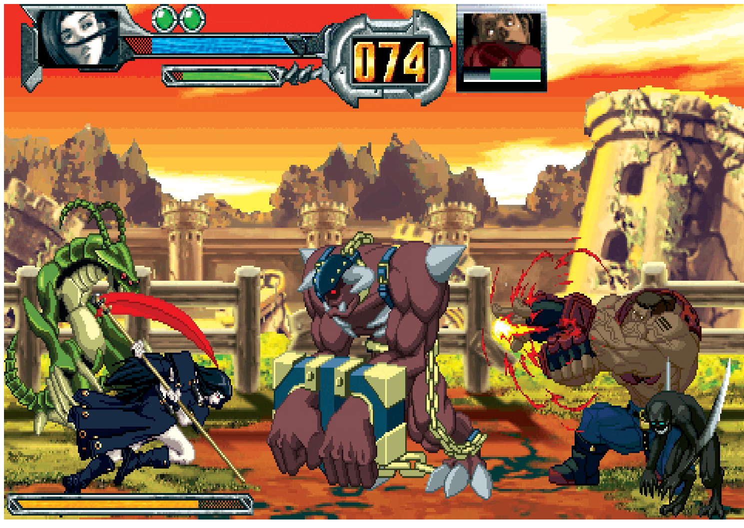
Andoni Agirre Aranguren (e-mail)

Este juego de rol salió solamente en Japón y por ahora no parece que vaya a llegar a Europa.

¿Habrá algún Soul Calibur, The Matrix o Resident Evil en PSP?

Gabriel Jiménez Cabrera (e-mail)

¡Ojalá! De momento ningún título de estas sagas parece que vaya a dar el salto de plataforma en los próximos meses. Cuando sepamos algo seréis los primeros en enteraros.



Los juegos en 2D están de capa caída y no se esperan muchos lanzamientos para PS2 en los próximos meses. Ahora, en PSP sí que vamos a disfrutar de títulos 2D como *Darkstalkers* o *Guilty Gear XX Reload.*

Las 2D... olvidadas

Hola Playmanía. Me gustan mucho los juegos de lucha y los shooters en 2D. ¿Qué juegos van a salir en estos géneros próximamente?

Enrique Iglesias (e-mail)

Sabemos que hay mucha gente a la que le sigue apasionando los juegos en 2D, pero parece que no es suficiente para que se diseñen nuevos títulos. De hecho, a la vista sólo quedan *Metal Slug 4 y 5* y *King Of Fighters 2003*... Eso sí, siempre puedes jugar a alguno de los títulos que no hayas probado. En lucha están la serie *Guilty Gear*, *SNK Vs. Capcom* y los anteriores *King Of Fighters*... Y de tiros tienes el entretenido *Alien Hominid* y anteriores entregas de *Metal Slug*. Otra buena idea sería rescatar algún clásico de PSone que no hayas jugado o, mejor todavía, hacerte con *Darkstalkers Chronicle* en PSP.

Cambios generacionales

¿Será tan impresionante el salto de los juegos de PS3 respecto a PS2? ¿Podemos esperar algo tan bueno como el salto de PSone a PS2?

Joaquín López Ogarrio (e-mail)

Si el salto de calidad entre los juegos de PSOne y PS2 fue ya de por sí muy grande, el de PS2 a PS3 será muchísimo más espectacular. A parte de la increíble mejora tecnológica de la próxima generación, con gráficos hiperrealistas en alta resolución, se producirá un importante avance en el tratamiento de la física. Por ejemplo, podremos ver como los objetos interaccionan entre sí de forma real, como se pliega la ropa de nuestros personajes o alucinar con el movimiento del cabello producido por el viento. Contado así puede que no suene muy espectacular pero estas características son las que dotarán a los títulos de PS3 de un realismo sin precedentes, como si los juegos tuvieran vida propia.

Tu opinión cuenta...

Queremos que nos ayudes a hacer Play-Manía y para ello **te vamos a pedir tu opinión**. Escríbemos a la dirección habitual un correo electrónico o una carta y dinos, brevemente **qué opinas de PSP**. Esperamos tu colaboración... Y si tienes una foto tuya, no te cortes e inclúyela con tu valoración de la nueva portátil de Sony.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Datos dañados

Tengo un problema con mi Memory Card oficial de 8MB. Me aparecen dos cubos y me dice que son datos dañados pero no puede copiarlos ni eliminarlos. ¿Qué hago?

José Antonio Ferrándiz Bonilla (e-mail)

Los datos dañados se producen a causa de algún en error en el proceso de lectura o escritura (por ejemplo, se va la luz o sacamos la tarjeta mientras se están guardando datos). Si no puedes borrarlos desde el navegador, tendrás que formatear la tarjeta (puedes utilizar alguna utilidad como el Action Replay MAX). Eso sí, ten cuidado porque el proceso de formato eliminará todas las partidas que pudieras tener almacenadas en la Memory Card.

Mando problemático

Tengo un Dual Shock 2 de un año y hay veces que, al retirarlo un poco, se apaga la luz de vibración. ¿Cuál puede ser el problema?

José Ángel Díaz (e-mail)

En cuanto retires un poco el mando pueden fallar algunos contactos y la vibración y los sticks son los primeros que fallan. Ya sabes, tenlo siempre bien ajustado. De todos modos, un consejo: no enrolles nunca en cable sobre el cuerpo de mando para guardarlo.

Mejorar la puntería

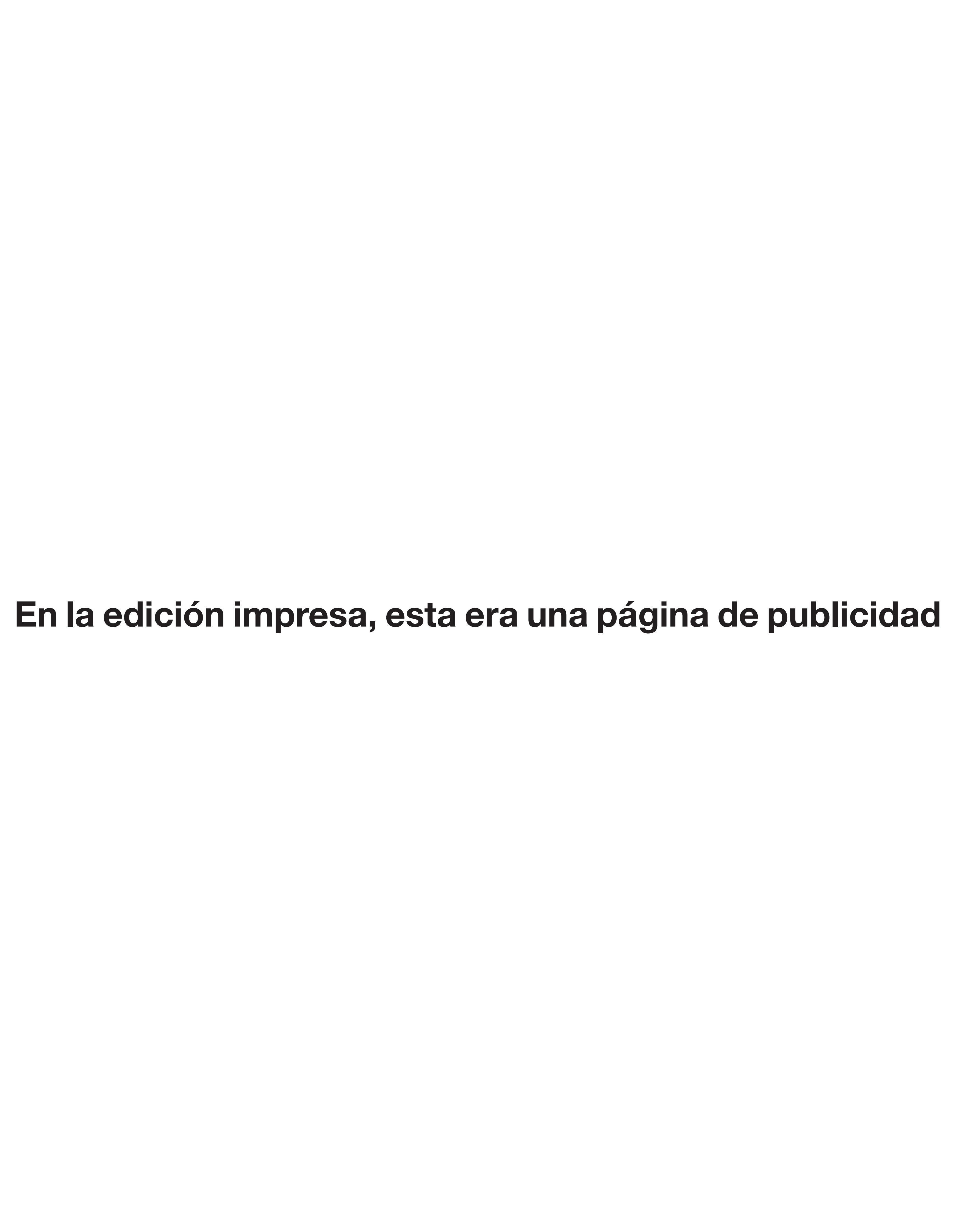
Hola playmaníacos. Me gustan los FPS pero me cuesta mover la mirilla con el mando. ¿Es posible utilizar un ratón en juegos como *Killzone*, *Call of Duty*, *Medal of Honor*...?

Jesús Martínez (e-mail)

Hay unos adaptadores para conectar un ratón y un teclado de PC a la consola que podrás encontrar fácilmente en las tiendas de videojuegos o en internet. Además, funcionan incluso aunque el juego no esté preparado para jugar con estos periféricos.



Estos adaptadores permiten usas los ratones y teclados de PC en PS2.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS • LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

→Deportivos

Este mes recomendamos...

(N) **1. Pro Evolution Soccer 5**
■ Para muchos, el simulador de fútbol definitivo.

(↓) **2. FIFA 06**
■ El mejor *FIFA* de la serie. Pruébalo y verás

(=) **3. NBA Live 06**
■ El basket como nunca lo habías visto.

(=) **4. Tony Hawk's Underground 2**
■ El skate más divertido y completo.

(=) **5. Top Spin**
■ Si te gusta el tenis, no dejes de probarlo.

(N) **6. Tiger Woods PGA Tour 06**
■ El mejor simulador de golf que hay para PS2.

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

ESPN NBA 2K5
Sega/Take 2 | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un simulador de baloncesto muy jugable y con un montón de modos de juego. Además, es bastante más espectacular que sus ediciones anteriores.

9 **VALORACIÓN: Un digno rival de *NBA Live 2005* que además tiene un precio de lo más competitivo.**

FIFA Street
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade de fútbol callejero que explota el lado más espectacular de este deporte con un control asequible. Los jugadores son reales, aunque le faltan más opciones.

8 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol que te permita "dar espectáculo" de forma fácil.**

Fight Night Round 2
EA Sports | 63,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Combates de boxeo dinámicos, muy espectaculares y con 36 púgiles reales para elegir. Por calidad técnica y diversión es el mejor en su género.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el boxeo, aquí tienes el simulador más realista y entretenido.**

FIFA 06
EA Sports | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de fútbol muy completo en cuanto a opciones y tan actualizado y oficial como siempre. Este año, además, estrena un sistema de juego excelente.

10 **VALORACIÓN: Es el mejor *FIFA* de la serie con diferencia. Además, sale a un precio irresistible...**



NBA Live 06
EA Sports | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la magia de la NBA en un completo simulador que encantará a los fanáticos de este deporte por su gran realismo y espectacular apartado técnico. Genial.

9 **VALORACIÓN: Aunque tampoco traiga modo Online, si te gusta el basket no te lo puedes perder.**

NBA Street V3
EA Big | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero muy espectacular, con un vibrante ritmo de juego y tan entretenido como sencillo de controlar. El mejor *NBA Street* de toda la serie.

9 **VALORACIÓN: Sencillamente, es el arcade de baloncesto más espectacular, asequible y divertido.**

Pro Evolution Soccer 4
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**

Roland Garros 2005
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de tenis realista y vistoso, que cuenta con la licencia de uno de los grandes torneos y con 16 tenistas reales. Si te gusta este deporte, pruébalo.

8 **VALORACIÓN: Aunque se parece a *Smash Court Tennis 2*, ofrece recursos propios para enganchar.**

Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es una gran opción para practicarlo.**

Pro Evolution Soccer 5
Konami | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años

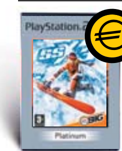


El simulador de fútbol más realista y emocionante regresa con novedades y mejoras que lo hacen todavía más completo, jugable y espectacular.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol, tienes una cita con la nueva edición del simulador más apasionante.**



SSX 3
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 06
EA Sports | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Ofrece ligeras mejoras en el control y más modos de juego que las anteriores entregas de la serie. Y, cómo no, es tan espectacular como siempre.

8 **VALORACIÓN: Es el mejor simulador de golf en todos los sentidos. Así de claro y rotundo.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

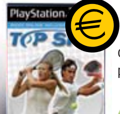
Tony Hawk's Underground 2
Activision | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

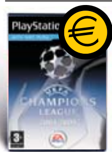
Top Spin
2K Sports | 29,99 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una nueva "estrella" de los juegos de tenis, genial tanto en apartado técnico como a la hora de jugar. También destaca por su precio y por su modo Online.

8 **VALORACIÓN: Una alternativa muy válida para *Virtua Tennis* o para los *Smash Court Tennis*.**

UEFA Champions League 2004-2005
EA Sports | 19,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Las noches "mágicas" de la Champions League quedan bien retratadas en un gran juego de fútbol que convence en gráficos, opciones y sistema de juego.

9 **VALORACIÓN: Los apasionados de la Champions League ya tienen un juego a su medida.**

Aventuras

Este mes recomendamos...

(N) **1. Resident Evil 4**
Sorprende de principio a fin. No te lo pierdas.

(↓) **2. God of War**
Una aventura de acción digna de los Dioses.

(↓) **3. GTA San Andreas**
Supervivencia y sigilo con mayúsculas.

(↓) **4. MGS 3 Snake Eater**
Supervivencia y sigilo con mayúsculas.

(N) **5. Ultimate Spider-Man**
Sorprendente regreso del hombre araña.

(↓) **6. Genji: Dawn of the Samurai**
Vive una aventura épica en el Japón feudal..

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Cold Fear
UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un gran Survival Horror ambientado en medio del océano en el que tendrás que enfrentarte a una misteriosa y terrible amenaza que viene del mar...

9 **VALORACIÓN: Acción y sencillos puzzles en una terrorífica aventura con una lograda ambientación.**

Genji: Dawn of the Samurai
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción y aventura en una historia de leyenda que te trasladará al Japón medieval y en la que manejamos a dos héroes. Técnicamente es sublime.

8 **VALORACIÓN: Si la ambientación y el género te atraen, pruébalo. Eso sí, resulta corto y poco variado.**

Grand Theft Auto: San Andreas
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa y divertida. No te la puedes perder.

10 **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible..**

Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

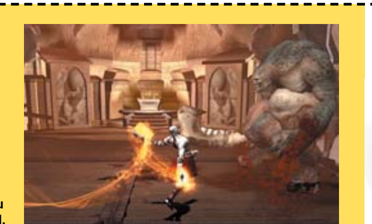


Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

God of War
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

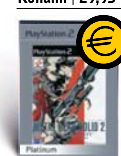




Una aventura de acción que combina de forma magistral acción, puzzles y saltos con toda la magia de la mitología griega. Técnicamente es impresionante.

10 **VALORACIÓN: Una aventura que enamora por su apartado técnico, su variedad y su irresistible jugabilidad.**

Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Hasta *MGS3*, fue la mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

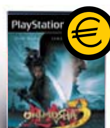
Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura capaz de enamorar tanto por su sorprendente desarrollo como por su acabado técnico, el mejor de PS2.

10 **VALORACIÓN: Snake vuelve en una aventura imprescindible desde todos los puntos de vista. No te la pierdas.**

Onimusha 3
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Pesadilla antes de Navidad
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Una variada aventura de acción con todo el encanto y la estética de la conocida película de Tim Burton. Es entretenido, aunque el control es muy mejorable.

7 **VALORACIÓN: Una aventura de acción recomendada sólo para los fanáticos de esta película de culto.**

Prince of Persia Pack
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los dos primeros *Prince of Persia* juntos en un pack a un precio muy interesante. En ambos encontrarás acción, puzzles y saltos con un apartado técnico soberbio.

9 **VALORACIÓN: Si no disfrutaste de estas dos geniales aventuras, ahora tienes una gran oportunidad.**

Resident Evil Outbreak
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Resident Evil Outbreak File 2
Capcom | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Elige un personaje de entre 8 disponibles y coopera con otros para sobrevivir durante 5 enormes niveles. Ahora, nos podrán acompañar otros 3 amigos Online.

9 **VALORACIÓN: Agobio y terror que ahora podemos compartir con otros. Si te va el Online, pruébalo.**

Resident Evil 4
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años





Una aventura de terror con mucha acción y multitud de situaciones sorprendentes e inolvidables. Su apartado gráfico es de lo mejor en PS2.

10 **VALORACIÓN: Una aventura que no puedes perderte por nada del mundo. Si tienes una PS2, debes tenerla.**

Silent Hill 4: The Room
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

Splinter Cell Chaos Theory
UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Sam Fisher, el espía más "realista", regresa a PS2 con su aventura más completa, larga y absorbente. Incluye modos multijugador Offline y Online.

9 **VALORACIÓN: Infiltración y sigilo al máximo nivel en una aventura que encantará a los fans de Fisher.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

Ultimate Spider-Man
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura de acción muy fiel a la estética y los guiones de los cómics, en la que alternamos el control de Spider-Man y su archienemigo Veneno.

8 **VALORACIÓN: Una aventura que hará las delicias de los fans del superhéroe. Eso sí, se hace corto.**

Los favoritos del mes...

(N) **1. Resident Evil 4**
Aventura de acción | 59,95 €



La saga de terror más famosa vuelve a PS2 a lo grande, con una aventura que sorprende desde el principio gracias a sus gráficos y la cantidad de situaciones inolvidables.

(↓) **2. Gran Turismo 4**
Velocidad | 64,95 €



El simulador por excelencia vuelve para demostrar quién manda en la velocidad. Por su realismo, la cantidad de coches y circuitos y sus modos de juego, es el mejor.

(↓) **3. God of War**
Aventura de acción | 59,95 €



La sorpresa de la temporada. Una impresionante aventura de acción que mezcla acción, puzzles y saltos y que además tiene toda la magia de la mitología griega. Alucinante.

(↓) **4. GTA San Andreas**
Aventura de acción | 64,95 €

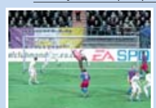


El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores títulos de PS2.

(N) **5. Pro Evolution Soccer 5**
Deportivo | 62,95 €

El simulador del fútbol más apasionante vuelve con su realista y satisfactorio sistema de juego y mejoras que encantarán a los fans de la serie *PES*.

(=) **6. FIFA 06**
Deportivo | 44,95 €



La nueva entrega de la serie "futbolera" de EA Sports os sorprenderá por su realista y satisfactorio sistema de juego. Y, además, llega tan completo y actualizado como siempre.

(↓) **7. Tekken 5**
Velocidad | 59,95 €

La saga de lucha "reina" en PlayStation vuelve con su entrega más espectacular, completa e irresistible. A poco que te guste el género, vas a alucinar.

(↓) **8. MGS3 Snake Eater**
Aventura de acción | 59,95 €



Snake regresa a lo grande con una aventura que exhibe un inmejorable apartado técnico y un emocionante desarrollo lleno de sorpresas. Uno de los mejores de PS2.

(↓) **9. Burnout Revenge**
Velocidad | 59,95 €



El rey de los arcades de velocidad vuelve más trepidante, variado y divertido que nunca. Si te gustan los juegos de carreras, es casi una compra obligada.

(↓) **10. Formula One 05**
Velocidad | 59,95 €



Nunca la Fórmula 1 ha estado tan de moda como ahora y, por suerte, podemos recrearla en casa y con todo lujo de detalles gracias a *Formula One 05*.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

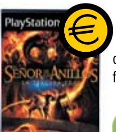
(=) **1. Fahrenheit**
Una aventura que te dejará helado...

(=) **2. Final Fantasy X-2**
Su precio Platinum le hace aún más irresistible.

(=) **3. Lucifer´s Call**
Rol de calidad para auténticos fans del género.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

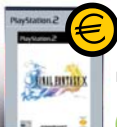
ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Combates por turnos con todo el encanto de "El Señor de los Anillos". Hay juegos de rol mejores, pero éste cuenta con una fenomenal ambientación "peliculera".

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**

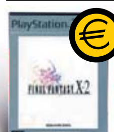
Final Fantasy X
Square/Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar algo lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Final Fantasy X-2
Square-Enix | 22,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

Fahrenheit
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

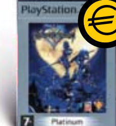


Una aventura de absorbente argumento y con una original puesta en escena en la que, con gran libertad de acción, debemos investigar unos misteriosos asesinatos.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad y gran originalidad, es una de las mejores aventuras que puedes encontrar hoy.**



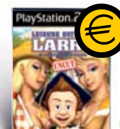
Kingdom Hearts
Square/Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

Musashi: Samurai Legend
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol de acción espectacular y con muchas posibilidades que gustará a los fans del género a pesar de que sus gráficos y argumento no sorprendan.

8 **VALORACIÓN: Los hay mejores, pero los "roleros" que no sean muy exigentes disfrutarán con él.**

Shadow Hearts Covenant
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Dinámicos combates por turnos y con una ambientación original (principios del siglo XX pero con muchos elementos sobrenaturales). Mejor que el anterior.

8 **VALORACIÓN: Un notable juego de rol que convencerá a los fans del género. Eso sí, está en inglés.**

Shin Megami Tensei: Lucifer´s Call
Atlus/UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Rol de estética manga y ambientación sobrenatural en el que podrás reclutar hasta 100 demonios para unos combates por turnos llenos de posibilidades

8 **VALORACIÓN: Un juego de rol de calidad recomendado para fans del género. Eso sí, está en inglés.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que, gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Urbz: Sims en la ciudad**
Convierte a tu Sim en el más popular.

(=) **2. Kessen III**
Batallas por turnos en el Japón medieval.

(=) **3. Worms 4 Mayhem**
La guerra de los "gusanos" continúa.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

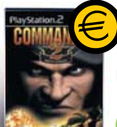
7 Sins
Atari | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un simulador social donde tendrás que triunfar dejándote llevar por los 7 pecados capitales: lujuria, ira, envidia, pereza, gula... representados en 20 minijuegos.

6 **VALORACIÓN: Si eres adulto te puede interesar, aunque es algo repetitivo y técnicamente flojea.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

Kessen III
Koei | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Lucha por la unificación del Japón medieval en emocionantes batallas por turnos, en las que también hay acción y toques roleros. Le faltan más opciones.

7 **VALORACIÓN: Pese a que pueda pecar de monótono, es la mejor entrega de toda la saga *Kessen*.**

Los Urbz: Sims en la Ciudad
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: El mejor "simulador social" hasta la fecha. Sorprende y entretiene de principio a fin.**



Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Sims Toman la Calle
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

Manager de Liga 2005
Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

Playboy The Mansion
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Con este juego te convertirás en Hugh Heffner, el creador del imperio Playboy. Tendrás que editar la revista, organizar fiestas, ligar, hacer fotos a las chicas...

7 **VALORACIÓN: Un simulador social bastante "picante", pero con pocas opciones estratégicas.**

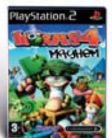
Total Club Manager 2005
EA Games | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



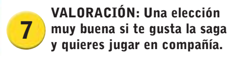
Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms 4 Mayhem
Codemasters | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Las lombrices "guerreras" vuelven a la carga con un título plagado de humor, acción y estrategia por turnos. Eso sí, no innova con respecto a los anteriores.



7 **VALORACIÓN: Una elección muy buena si te gusta la saga y quieres jugar en compañía.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Formula One 05**
■ Conduce como Alonso en el simulador oficial.

(=) **2. Gran Turismo 4**
■ Simplemente, el mejor simulador de velocidad.

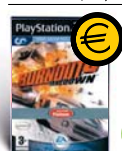
(=) **3. Burnout Revenge**
■ El rey de los arcades. Es adrenalina pura.

(=) **4. Moto GP 4**
■ El mejor juego sobre el Mundial de Motociclismo..

(=) **5. Midnight Club 3**
■ Las carreras nocturnas más espectaculares.

(N) **6. L. A. Rush**
■ Carreras y persecuciones por Los Angeles.

Burnout 3 Takedown
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 **VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

Burnout Revenge
EA Games | 59,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Más carreras callejeras con tráfico en las que los choques y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. Supera al anterior *Burnout*.

10 **VALORACIÓN: Variado, divertido y espectacular, es el mejor arcade de velocidad que hay en PS2.**

Colin McRae Rally 2005
Codemasters | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

Enthusia Professional Racing
Konami | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que tiene sus mejores bazas en el realismo que ofrece y en sus 200 coches reales. Sin embargo, "pincha" en la sensación de velocidad.

8 **VALORACIÓN: Los fanáticos del motor seguro que saben apreciar este simulador tan exigente.**

Formula One 04
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del campeonato de F1 2004 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y a este magnífico precio...

9 **VALORACIÓN: El mejor juego de Fórmula 1 que vas a encontrar en relación calidad/precio.**

Gran Turismo 4
Sony | 64,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Compra y mejora más de 700 coches reales de todo tipo y lánzate a competir en las carreras más emocionantes, realistas y técnicamente deslumbrantes.

10 **VALORACIÓN: Por calidad técnica, duración y realismo, es el mejor simulador de velocidad de PS2.**



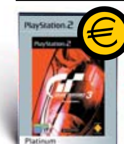
Formula One 05
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Métete en la piel de Fernando Alonso en el simulador oficial de la presente temporada que además es más realista y espectacular que nunca. No te lo pierdas.

9 **VALORACIÓN: Todos los pilotos y grandes premios en un simulador imprescindible para fans de la F1.**

Gran Turismo 3
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Sumérgete en el modo GT para comprar los mejores coches del mundo, ganar carreras y ahorrar un "dinero" para mejorarlos. Tendrás juego para meses.

10 **VALORACIÓN: Por este precio es el mejor juego de coches, pero le supera *Gran Turismo 4*.**

Juiced
THQ | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de competiciones urbanas. Su control es bastante realista.

9 **VALORACIÓN: Por gráficos, espectacularidad y opciones de "tuneo", es uno de los mejores.**

L.A. Rush
Midway | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Carreras ilegales por las calles de Los Angeles muy divertidas y con un gran apartado gráfico. Una pena que se quede algo corto en modos de juego.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las carreras y las persecuciones urbanas, es una notable opción.**

Mashed XXL
Empire | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. En esta nueva versión "extendida" hay más coches, más pistas y nuevos retos.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

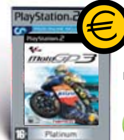
Midnight Club 3 Dub Edition
Rockstar | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Carreras nocturnas por tres ciudades con libertad de movimientos, coches reales y alucinantes opciones de tuning. Impresionante control y apartado técnico.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los coches y el tuning, es una de las mejores opciones del mercado.**

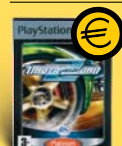
Moto GP 3
Namco/Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: De lo mejor en motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Underground 2
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

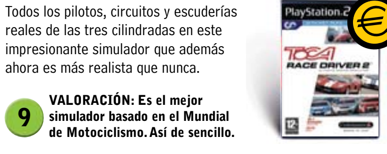


Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular, divertido y absorbente como pocos.

10 **VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, *NFSU2* es uno de los mejores en su género.**



Moto GP 4
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Todos los pilotos, circuitos y escuderías reales de las tres cilindradas en este impresionante simulador que además es más realista que nunca.

9 **VALORACIÓN: Es el mejor simulador basado en el Mundial de Motociclismo. Así de sencillo.**

TOCA Race Driver 2
Codemasters | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular, que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 **VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

WRC 4
Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del Mundial llega cargado de novedades, como un modo Online, y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.

9 **VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.**

Vuestros favoritos

(=) **1. GTA San Andreas**
■ **Aventura de acción | 64,95 €**



Llegó, "vio" y "conquistó" vuestros corazones. La aventura de CJ os ha cautivado desde el primer día a casi todos gracias a su enorme calidad.

(=) **2. Formula One 05**
■ **Velocidad | 59,95 €**



La "Alonsomanía" sigue arrasando en todo el país, y este gran simulador de Fórmula 1 no hace sino agrandar más la leyenda. Es uno de los más votados.

(=) **3. Pro Evolution Soccer 4**
■ **Deportivo | 29,95 €**

Habiendo batido récords de venta, era de esperar que estuviera en los primeros puestos, votado por la mayoría de vosotros. ¡Y ahora está en Platinum!

(↑) **4. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 19,95 €**

La saga de rol por excelencia sube posiciones pese al empuje de las potentes novedades. Pero sigue siendo uno de los títulos más "queridos" por vosotros.

(=) **5. God of War**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



Es una de las mejores aventuras de acción que hay en PS2 y no podía pasar desapercibida ante vosotros. Seguro que poco a poco va escalando puestos en la lista.

(↓) **6. Gran Turismo 4**
■ **Velocidad | 64,95 €**

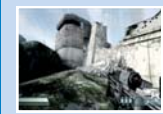
El mejor juego de velocidad de la historia no podía faltar en vuestra lista de juegos favoritos. Ha pulverizado récords de ventas.. y también de votos.

(=) **7. Metal Gear Solid 3**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



MGS3 Snake Eater aguanta sin moverse en vuestra lista. Su desarrollo sorprendente y su enorme calidad técnica hacen que, sin duda, merezca tal honor.

(=) **8. Killzone**
■ **Shoot´em up | 19,95 €**



Tardó en llegar a esta lista, pero al final habéis sabido apreciar la calidad de uno de los mejores shooters de PS2. Y por eso aparece en esta destacada posición.

(N) **9. Tekken 5**
■ **Lucha | 59,95 €**



El mejor juego de lucha que hay en PS2 hoy por hoy no ha pasado desapercibido y por fin llega a vuestra lista. ¿Le destronará *Soul Calibur III*? Pronto lo veremos...

(=) **10. Devil May Cry 3**
■ **Acción | 63,95 €**



Ha tardado bastante en llegar, pero el regreso de Dante en su aventura más espectacular por fin es uno de los juegos más votados. Se lo merece, ¿verdad?

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

(=) **1. MoH European Assault**
Otro gran shoot´em up en la II Guerra Mundial.

(=) **2. TimeSplitters F. P.**
Disparos subjetivos a través del tiempo.

(N) **3. Darkwatch**
Acción en un salvaje Oeste fantasmal.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

Ace Combat Jefe de Escuadrón
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de vuelo espectacular que presenta trepidantes combates con aviones reales en los que además podemos dar órdenes a otros pilotos.

8 **VALORACIÓN: No ofrece muchas novedades, pero es el mejor juego de aviones que hay para PS2.**

Area 51
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Intérnate en una base militar donde se realizan experimentos con alienígenas y enfréntate a una amenaza de otra galaxia en este intenso shooter repleto de acción.

9 **VALORACIÓN: Por su absorbente desarrollo y su gran ambientación, es una opción muy recomendable.**

Call of Duty Finest Hour
Activision | 44,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un alucinante shoot'em up que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Largo, divertido y técnicamente impecable, está a la altura de los *MoH*.

9 **VALORACIÓN: A poco que te guste la acción bélica, vas a flipar con este shoot'em up.**

Darkwatch
Ubisoft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Acción en primera persona en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero gracias a su ambientación y a los intensos tiroteos no llega a cansar.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up de original ambientación, vibrante y entretenido. Una gran opción.**

Delta Force: Black Hawk Down
Novalogic | 49,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Inspirado en la peli, este shooter recrea fielmente las intervenciones que el ejército de EE. UU. realizó en Somalia en 1994. Eso sí, técnicamente tiene algunos defectos.

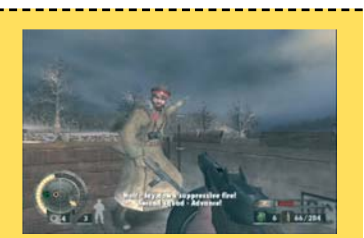
8 **VALORACIÓN: Un shoot´em up notable con una ambientación muy trabajada y distinta al resto.**

Medal of Honor: European Assault
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



La saga *MoH* evoluciona y nos ofrece un shooter único que combina acción con toques estratégicos. Es más realista y mantiene una ambientación sublime.

9 **VALORACIÓN: Si te consideras fanático de la acción bélica, no te puedes perder el nuevo *MoH*.**



Killzone
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte de lo lindo tanto solos como en compañía.

9 **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shooters para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

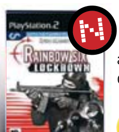
Heroes of the Pacific
Codemasters | 49,99 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de combates aéreos que recrea batallas de la II Guerra Mundial. Presenta gran cantidad de aviones reales, un control satisfactorio y modo Multijugador Online.

8 **VALORACIÓN: Espectaculares batallas aéreas a la altura de lo ofrecido por la saga *Ace Combat*.**

Rainbow Six Lockdown
Ubisoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Acción táctica en la que manejamos un comando antiterrorista. Jugando con amigos está bien, aunque su repetitivo desarrollo perjudica al modo principal.

7 **VALORACIÓN: Es repetitivo y técnicamente "justito", pero si te gusta el género pruébalo.**

TimeSplitters Futuro Perfecto
EA Games | 62,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Un shoot´em up imprescindible, tanto por su modo Historia como por su gran cantidad de opciones multijugador, incluyendo uno Online para 16 jugones.

10 **VALORACIÓN: Los fans de la acción se lo pasarán en grande, jugando solos o en compañía.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Jak 3**
Un perfecto cóctel de acción, saltos y conducción.

(=) **2. Ratchet & Clank 3**
Acción y saltos que estrenan modo Online.

(=) **3. Sonic Heroes**
Una gran opción a un precio de locura.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

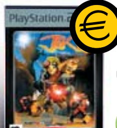
Crash Twinsanity
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

Jak II El Renegado
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

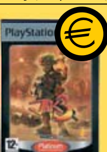
Los Increíbles
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Los protagonistas de la película de Pixar siguen repartiendo "cera" en nuestra consola, cada uno con sus propios poderes especiales. Realmente divertido.

8 **VALORACIÓN: Tan entretenido como la película y muy variado. Una buena opción en el género.**

Jak 3
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Permitiendo una enorme libertad de movimientos, *Jak 3* alterna los saltos con disparos y trepidantes fases de conducción sobre vehículos todoterreno.

9 **VALORACIÓN: Acción, saltos y conducción con un componente aventurero que te enamorará.**



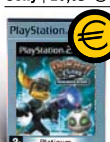
Madagascar
Activision | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Basado en el último éxito de animación de Dreamworks, *Madagascar* es un juego "sencillote" que mezcla con acierto acción, saltos, puzzles y minijuegos.

6 **VALORACIÓN: Sólo los pequeños de la casa disfrutarán con este sencillo "cóctel de géneros".**

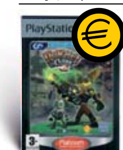
Ratchet & Clank 2
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido, intenso y emocionante que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Ratchet & Clank 3
Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**

Sonic Heroes
Sega | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sonic Mega Collection Plus
Sega | 49,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Un gran recopilatorio que incluye 20 juegos (14 de Megadrive y 6 de Game Gear). Una ocasión para tener títulos históricos de Sega reunidos en un DVD.

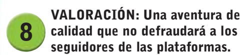
7 **VALORACIÓN: Aunque tienen ya sus añitos, es ideal si te apetece recordar joyas de los 8 y 16 bits.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**



→Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Devil May Cry 3**
■ Una nueva y espectacular aventura de Dante.

(=) **2. Star Wars Battlefront**
■ Su precio Platinum le hace aún más atractivo.

(=) **3. Total Overdose**
■ Sobredosis de acción "a la mexicana".

(N) **4. The Suffering 2**
■ Una secuela tan macabra como el original.

(N) **5. Mortal Kombat Shaolin Monks**
■ Acción y aventura en el universo *Mortal Kombat*.

(↓) **6. Hulk: Ultimate Destruction**
■ El mejor juego del increíble Hulk. ¡Aplasta!

Beat Down: Fists of Vengeance

Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat´em up de ambientación callejera con muchas buenas ideas y muy duradero. Lástima que termine resultando repetitivo y que técnicamente sea mejorable.

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el género, es original y te puede gustar, pese a sus defectos...**

Champions: Return to Arms

UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Nuevas aventuras en un universo de fantasía para disfrutar en solitario o compartirlas con otros 3 amigos (tanto Online como Offline). Muy espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con toques roleros, ésta es una de las mejores opciones.**

Conflict: Global Storm

SCI | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

Vuelve la acción táctica manejando a un comando de 4 soldados en misiones antiterroristas por todo el mundo. Los gráficos y el control han mejorado.

8 **VALORACIÓN: Los fans de la saga y de la acción táctica en general quedarán satisfechos.**

Destroy All Humans!

THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un alien con "mala uva" debe conquistar la Tierra usando todo tipo de poderes y armas (incluido un ovni). Es divertidísimo, aunque técnicamente tiene ciertos fallos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de acción diferente, variado, muy divertido y con mucho humor.**

Devil May Cry 3

Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con esta aventura de acción intensa y espectacular como pocas. Es la mejor entrega de toda la serie *DMC*.

9 **VALORACIÓN: Un verdadero derroche de acción que enamorará a los fans del género y de la saga.**

Dynasty Warriors 5

Koei | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Vuelven los combates multitudinarios en la China feudal. Acción desbordante, algo de estrategia y posibilidad de jugar con un amigo son las bazas de esta entrega.

8 **VALORACIÓN: A pesar de ser parecido a los anteriores, si eres fan de la saga te va a encantar.**

Hulk: Ultimate Destruction

Vivendi | 44,99 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Todo el poder del increíble Hulk en un juego de acción espectacular, aunque poco variado: casi todo es pegar y destruir. Aun así, entretiene y dura.

8 **VALORACIÓN: Los fans de Hulk estarán encantados de "aplastar". Es mucho mejor que el anterior.**

Mercenarios. El arte de la destrucción

LucasArts | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de esta guerra ficticia. La acción más emocionante de los últimos meses.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción espectacular que ofrece gran libertad de movimientos.**

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +18 años



La saga *Mortal Kombat* inspira una aventura llena de acción y "gore" que divierte de lo lindo a pesar de sus fallos técnicos, sobre todo si juegas a dobles.

8 **VALORACIÓN: Una aventura que destaca por sus intensos combates y su modo para dos jugadores.**

Sniper Elite

Virgin Play | 49,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +16 años

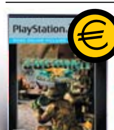


Otro juego de acción ambientado en la II Guerra Mundial en el que el sigilo y las habilidades como francotirador son vitales. Gráficamente podía estar mejor.

8 **VALORACIÓN: Un juego bélico diferente, en el que la puntería y el sigilo tienen un papel destacado.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals

Sony | 19,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica de PS2. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. La edición Platinum viene sin headset de serie.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

Star Wars Episodio III

LucasArts | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



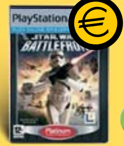


Siente la Fuerza con este beat´em up basado en la película, en el que manejas a Obi Wan y a Anakin Skywalker con sus sables láser y todos sus poderes Jedi.

8 **VALORACIÓN: Acción con todo el encanto de la saga galáctica. Es algo corto, aunque tiene extras.**

Star Wars Battlefront

LucasArts | 29,95 € | 16 jug. | Castellano | +12 años



Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

9 **VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.**



The Suffering Los Lazos que nos unen

Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Acción, "gore" y la más macabra historia se dan la mano en una secuela que la que sólo le falta algo de variedad y calidad técnica para ser sobresaliente.

8 **VALORACIÓN: Una sabia mezcla de acción y terror que hará las delicias de los jugadores adultos.**

Total Overdose

Eidos | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un juego de acción con intensos tiroteos, genuina ambientación "mexicana" y gran sentido del humor. Eso sí, no te esperes un *GTA* porque es mucho más limitado.

9 **VALORACIÓN: Un juego de acción divertido y con mucha personalidad. Merece la pena.**

Viewtiful Joe 2

Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años





Otro derroche de acción que vuelve a combinar un desarrollo en 2D con un original acabado gráfico. Lo mejor: los poderes de sus protagonistas.

8 **VALORACIÓN: Un sorprendente torrente de acción tan divertido y original como la primera parte.**

X-Men Legends 2

Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano| +12 años



Los X-Men protagonizan un gran juego rol de acción en el que manejamos una gran variedad de mutantes (buenos y malos) cada uno con sus poderes.

8 **VALORACIÓN: Un "action RPG" que destaca por su variedad de héroes y sus modos multijugador.**

Los mejores Platinum

(=) **1. GTA Vice City**
■ Aventura de acción | 34,95 €



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) **2. Final Fantasy X**
■ Rol | 19,95 €



Para muchos es el mejor juego de rol que hay en PS2, y su irresistible precio Platinum invita a que los que todavía no lo conocen lo prueben. Merece la pena.

(N) **3. NFS Underground 2**
■ Velocidad | 22,95 €



La segunda entrega del juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tuning ya está en precio Platinum. Si no lo tienes, ésta es una gran oportunidad.

(=) **4. Pro Evolution Soccer 4**
■ Deportivo | 29,95 €

Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador apasionante y que además ahora incluye algunas licencias, como la Liga española.

(↑) **5. Jak 3**
■ Plataformas | 19,95 €



Por su divertidísima mezcla entre acción, conducción y plataformas, la mejor aventura de Jak se merecía entrar en esta lista, ¿no? Si no la tienes, ¿a qué esperas?

(=) **6. Kingdom Hearts**
■ Juego de rol de acción | 19,95 €

Square y Disney se dieron la mano en esta obra maestra del género, capaz de enamorar tanto por su absorbente desarrollo como por su apartado técnico.

(↓) **7. Final Fantasy X-2**
■ Rol | 22,95 €



Toda la magia de la saga *Final Fantasy* en un juego de rol por turnos menos lineal y con un argumento más "ligerito". A este fenomenal precio no te lo puedes perder.

(=) **8. Star Wars Battlefront**
■ Acción | 29,95 €



Una genial recreación de las mejores batallas de la saga "Star Wars", que además cuenta con un potente modo Online. Si aún no lo has probado, ¿a qué esperas?

(=) **9. SOCOM II U.S. Navy Seals**
■ Acción | 19,95 €



Para muchos es el mejor juego de acción táctica que hay en el mercado. Además de dar órdenes por voz, permite batallas Online para hasta 16 jugadores. Muy divertido.

(=) **10. Killzone**
■ Shoot´em up | 19,95 €



Killzone es uno de los mejores shoot´em up que hay en PS2. Su llegada a la serie Platinum puede ser una buena ocasión para hacerte con él. Si es que no lo tienes ya, claro...

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Tekken 5**
El rey de la lucha en PS2 ha regresado.

(N) **2. DBZ Budokai Tenkaichi**
El mejor *Dragon Ball* de PlayStation 2.

(↓) **3. Los Caballeros del Zodíaco**
Para incondicionales de la serie de animación.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

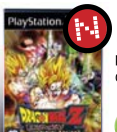
Dragon Ball Z Budokai III
Bandai | 29,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Lucha "uno contra uno" que "calca" los combates de la serie de animación. Sólo *Tenkaichi* le supera en profundidad y duración, aunque este es más barato.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi
Bandai | 64,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



El mejor juego de lucha "uno contra uno" inspirado en "Dragon Ball", tanto por numero de personajes (más de 60), como por su espectacularidad y control.

9 **VALORACIÓN: Espectacular y largo como pocos, nunca hubo un *Dragon Ball* mejor.**

Guilty Gear Isuka
VirginPlay | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de lucha en 2D que ofrece combates profundos enmarcados en una espectacular estética manga. Ofrece combates para 4 jugadores simultáneos.

8 **VALORACIÓN: Los fanáticos de la lucha 2D son los que mejor sabrán apreciar la calidad de este título.**

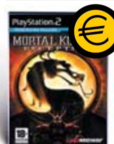
Los Caballeros del Zodíaco
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +7 años



Un juego de lucha que retrata con acierto la inolvidable serie de animación. Eso sí, pese a tener 24 luchadores, se hace corto y como juego de lucha es algo simple.

7 **VALORACIÓN: Tiene sus defectos, pero si te gusta la serie merece la pena que le des una oportunidad.**

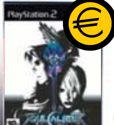
Mortal Kombat Deception
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.

9 **VALORACIÓN: Por profundidad, espectacularidad y sistema de juego es uno de los mejores.**

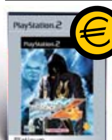
Soul Calibur II
Namco | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

Tekken 4
Namco | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

Tekken 5
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

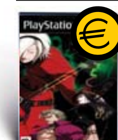


El rey de los juegos de lucha vuelve con su entrega más completa, duradera y espectacular. Y todo con el alucinante sistema de control de siempre. Genial.

10 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de lucha, tienes que tener *Tekken 5*. Así de sencillo y rotundo.**



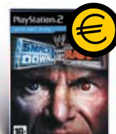
The King of Fighters 2003
Virgin Play | 24,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Más de 30 luchadores de distintas sagas de SNK pelean 3 contra 3 en este juego de lucha en 2D que sin duda fascinará a los fanáticos de esta ya mítica serie.

7 **VALORACIÓN: Otra oportunidad de oro para adquirir un completo juego de lucha a un precio de risa.**

WWE Smackdown vs Raw
THQ | 29,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +16 años



Un espectacular juego de lucha libre con un montón de personajes y modos de juego. El sistema de control es alucinante. Eso sí, está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos de lucha libre más completos, vistosos y entretenidos de PS2.**

Varios

Este mes recomendamos...

(=) **1. EyeToy Play 2**
La cámara EyeToy sigue dando que hablar.

(N) **2. SingStar PopWorld**
30 temas nuevos para "dar el cante".

(↓) **3. EyeToy Kinetic**
Monta tu gimnasio en casa con EyeToy.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Crisis Zone
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Dancing Stage Fever
Konami | 41,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla, alucinarás.

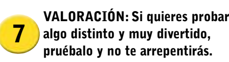
7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

EyeToy Antigrav
Sony | 39,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años

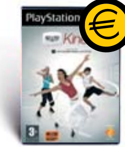


Un innovador juego de skate futurista en el que manejamos al personaje con nuestros movimientos ante la cámara EyeToy. Su pega principal es la duración.

7 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo distinto y muy divertido, pruébalo y no te arrepentirás.**



EyeToy Kinetic
Sony | 39,95 | 1 jug. | Castellano | +3 años



Monta tu propio gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios, intensidades, etc. para que todo el mundo pueda ponerse en forma.

9 **VALORACIÓN: Más que un Eye Toy "festivo", está pensado para que hagamos deporte con PS2.**

EyeToy Monkey Mania
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la locura de los monos de *Ape Escape* en la friolera de 50 minijuegos divertidísimos para la cámara EyeToy. Es el juego de EyeToy con más pruebas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a sus 50 pruebas y al humor de los monos, es uno de los mejores *EyeToy*.**

SingStar PopWorld
Sony | 29,99 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años

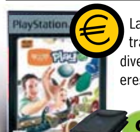


30 canciones más para el karaoke de Sony. Tan divertido como siempre, aunque te tiene que gustar la música española más comercial para disfrutarlo.

8 **VALORACIÓN: Divierte de lo lindo, sobre todo con amigos, pero las canciones podrían ser más variadas.**



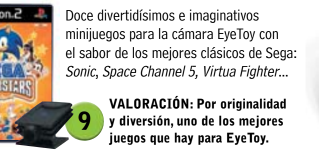
EyeToy Play 2 + Cámara
Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La segunda generación de EyeToy nos trae 12 minijuegos más complejos y divertidos en los que el protagonista eres tú. Ideal para jugar en compañía.

9 **VALORACIÓN: Más "madera" para el EyeToy. Si te gustó el primero, no te lo puedes perder.**

Sega Superstars + Cámara
Sega/Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic, Space Channel 5, Virtua Fighter...*

9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

SingStar Party + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".

8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

Super Monkey Ball Deluxe
Sega | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



12 minijuegos y 300 niveles para un juego tan simple como entretenido, en el que controlamos a un mono que va metido en un bola. Pruébalo y verás.

8 **VALORACIÓN: Engancha y entretiene de principio a fin, sobre todo jugando en compañía.**

PS2



Pro Evolution Soccer 5



Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi

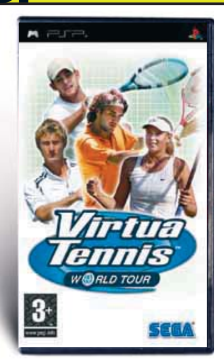


Ultimate Spider-Man

PSP



Tony Hawk´s Underg. 2 Remix



Virtua Tennis World Tour

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de noviembre de 2005.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❍ Pro Evolution Soccer 5	59,95 €	54,95 €	
❍ Dragon Ball Z Tenkaichi	64,95 €	59,95 €	
❍ Ultimate Spider-Man	59,95 €	54,95 €	
❍ Tony Hawk´s U. 2 Remix	59,95 €	54,95 €	
❍ Virtua Tennis World Tour	49,95 €	44,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4 €, Baleares 5 €)

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

[C]

CALL OF DUTY FINEST HOUR

• Todos los niveles:
Conecta un segundo mando en la consola y, en la pantalla de selección de nivel, mantén "↑" pulsado en el segundo mando mientras en el primero introduces:
Start, Select, Select, ■.

• Munición infinita:
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

[D]

DESTROY ALL HUMANS!

Pausa el juego y, manteniedo presionado **L2**, pulsa:

• Invencible: ■, ●, ←, ←, ●, ■.

• Munición infinita:
←, ●, R2, →, R1, ■.

• Poder mental infinito:
R1, R2, ●, →, R2, ●.
Tu barra de energía mental no bajará, pero asegúrate de que esté por encima de cero para que funcione.

• Mejoras:
Ve a la nave espacial, pausa el juego y, manteniendo **L2**, pulsa:
■, ●, ←, ←, ●, ■.
Todas las mejoras para las armas que tengas estarán ahora disponibles en el laboratorio Pox.

DEVIL MAY CRY 3

• Todos los modos, trajes y Galería:
En el menú de inicio, mantén pulsados **L1**, **L2**, **R1** y **R2** y rota el stick analógico izquierdo hasta que oigas "Devil May Cry".

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

• Bolas de Dragón ocultas:
En "Universo Dragón" hay siete bolas de dragón ocultas. Si las juntas podrás pedirle un deseo al dragón mágico. Encontrarás 2 en la saga de los Sayanos, 2 en Namek, 2 más en la saga de Célula y la última en la de Buu. Recorre el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo.

[F]

FORMULA ONE 2004

• Coches legendarios:
En el nombre del perfil pon:RETROF1.

FORMULA ONE 2005

• Circuito secreto:
Tienes que conseguir todos los oros en las sesiones cronometradas.

• Coches secretos:
• Lotus 25: consigue todas las platas en las sesiones cronometradas.
• Williams FW08: consigue todos los bronces en las sesiones cronometradas.
• Williams FW11: vence en un campeonato en el modo Carrera.
• Lotus 79: gana todas las carreras.

[G]

GOD OF WAR

• Un secreto revelado:
Termina el juego en modo Spartan.

• Trajes alternativos:
Supera el Desafío de los Dioses.

• El nacimiento de la Bestia:
Termina el juego una vez con cualquier dificultad.

• Desafío de los Dioses: Termina el juego con cualquier dificultad.

• Créditos: supera el juego una vez con cualquier dificultad.

• Niveles eliminados: supera el juego con cualquier dificultad.

• Modo Dios: supera el juego una vez con cualquier dificultad.

• Posibilidades heróicas: supera el juego con cualquier dificultad.

• Monstruos de Mitos: supera el juego con cualquier dificultad.

• Mensaje secreto 1: supera el juego una vez en modo Dios.

• El destino del Titán: supera el juego una vez en modo Spartan.

• Visiones de la Grecia antigua: supera el juego una vez con cualquier dificultad.

• Llaves de musa:
Hay dos de estas llaves ocultas en el juego, que se usan para desbloquear una puerta en los Anillos de Pandora. La primera está escondida en el pasillo sumergido, después de abrir la puerta de Poseidón. Encontrarás un muro que se puede romper y atravesar para llegar a un área con varios enemigos, jarrones a romper y un cofre con la primera llave.
La segunda llave la encontrarás mientras atravesias el desafío de Poseidón, en la parte de arriba de las cornisas que tienes que escalar. Ve a la derecha cuando alcances la cima para encontrar un cofre con la llave. Cuando tengas las dos podrás entrar en la sala para encontrar dos cofres de Almas rojas y tres fuentes que incrementarán tu salud y magia al máximo, y que te otorgarán 5 barras de almas rojas.

• Mensaje secreto:
Destruye las estatuas de Ares y el Minotauro en la sala del trono en el Olimpo (usa el movimiento Lanza de las Furias: **L1+●** para tardar menos, aunque te llevará un rato). Cuando destruyas las dos saltará una secuencia de vídeo de lo más graciosa... ¡entre Kratos y el creador del juego!

GOLDEN EYE: ROGUE AGENT

Durante el juego, pausa y pulsa:

• Poder del ojo lleno:
L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.

• Armadura y salud llenas:
R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

• Desbloquear poderes del ojo:
L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.

• Todos los niveles:
Ve al menú de extras y pulsa:
↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.

• 250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

• Tráfico agresivo:
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.

• Coches saltan: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.

• Acelerar el tiempo: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.

• Coches más rápidos: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.

• Coches voladores:
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.

• Bajar el nivel de búsqueda:
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

• Los peatones te atacan (no puede desactivarse):
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.

• Los peatones van armados:
R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.

• Conducción perfecta:
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.

• Coches negros:
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.

• Coches rosas:
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.

• Subir el nivel de búsqueda:
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.

• Aumentar respeto:
R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.

• Juego más lento:
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.

• Hotring Racer #101: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.

• Conseguir un tanque:
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.

• Coche elástico:
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.

• Coche de golf: ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.

• Coche Hotring Racer:
R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.

• Ranchera:
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.

• Hotring Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.

• Camión de la basura:
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.

• Conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano)**: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.**

• Conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios)**:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.

• Conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico)**:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.

• Siempre lloviendo:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.

• Cielo nublado:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.

• Siempre hace sol:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.

• Los coches flotan en el agua:
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.

[H]

HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA

• Salud infinita:
En tu habitación, ve a tu cama y pulsa esta combinación: **✖, ●, R1, R2, L1 y L2**. Abre el baúl y encontrarás en su interior una judía. Cómetela.

HAUNTING GROUND

• Golem bailarín:
Más que un truco es una simpática curiosidad. En la zona del mausoleo (en la mitad del juego), verás un golem que responde a los comandos que metamos en la máquina de escribir junto a él. Escribe SALTATIO y verás lo que pasa. Graba la partida antes de hacerlo, por si acaso.

HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL

Desde la pantalla de opciones, ve a "Cheats" e introduce las siguientes combinaciones como códigos. Si lo haces bien, el truco aparecerá activado en pantalla.

• Elegir nivel: ✖, ←, ↑, ●, ↓.

• Ser invencible: →, ●, ↑, ←, ✖.

• Poder Grayskull infinito:
↓, →, ✖, ●, ↓.

• Tus golpes causan el doble de daño: ●, →, ✖, ↑, ✖.

[J]



JUICED

• Todos los coches:
Introduce la palabra "PINT" como código en la pantalla de Trucos para abrir todos los coches en el modo Arcade.

• Dinero infinito para el modo Carrera:
En la pantalla de trucos introduce el código "FAST".

[K]

KILLER 7

• Conseguir 100 probetas de sangre en el modo Killer8:
Termina el juego y desbloquearás el modo Killer8. En la pantalla de Press Star del modo Killer8, pulsa: **↓, R1, ↑, L1, ■, ▲, ●, ●**. Oirás el sonido de recuperación confirmando el código. Pulsa Start y tendrás 100 probetas de sangre al principio de Target 00.

KILLZONE

• Niveles y personajes:
Empieza una partida nueva e introduce el nombre "Shooterman" en tu perfil de personaje, con la "S" mayúscula. Ahora podrás elegir nivel y personaje.

KUON

• Desbloquear el minijuego Sugoroku:
Tienes que hacerte con todas las piezas Sugoroku de la fase "Yin" y salvar. Luego, hazte con el tablero Sugoroku en la fase "Yang" y salva de nuevo. Después de esto, el minijuego estará disponible en el menú principal.

[L]

LEGO STAR WARS

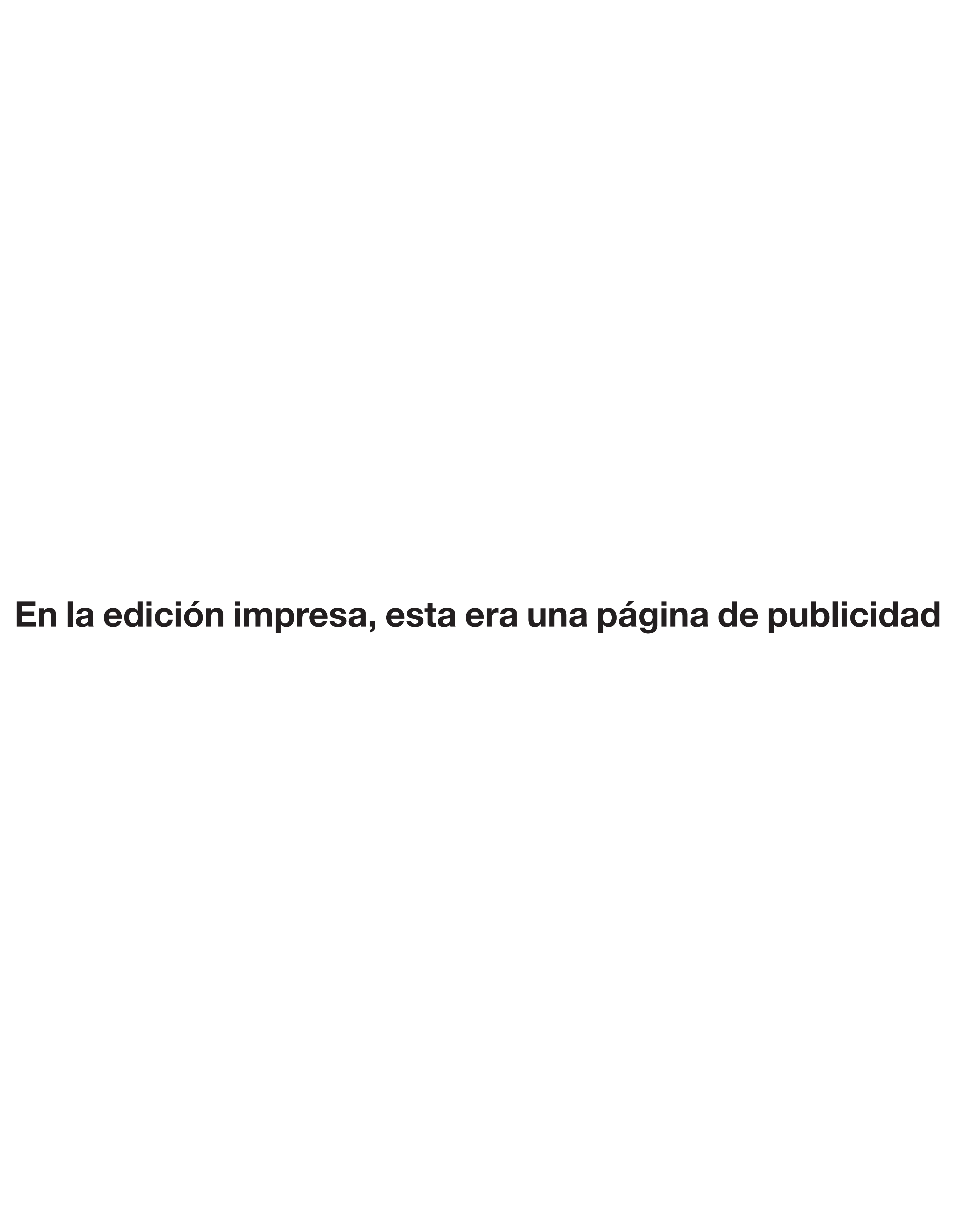
Introduce estos trucos en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter.

- **987UYR:** droide de combate.
- **EN11K5:** Comandante droide.
- **LK42U6:** Droide de Geonosis.
- **KF999A:** droide de seguridad.
- **LA811Y:** Boba Fett.
- **F8B4L6:** soldado clon.
- **ER33JN:** Clon de Episodio III.
- **BHU72T:** Piloto clon.
- **N3T6P8:** soldado clon (Episodio III pantano).
- **RS6E25:** soldado clon (Episodio III terrestre).
- **14PGMN:** conde Dooku.
- **H35TUX:** Darth Maul.
- **A32CAM:** Darth Sidious.
- **VR832U:** Clon disfrazado.
- **DH382U:** Droideka.
- **SF321Y:** general Grievous.
- **19D7NB:** geonosiano.
- **ZTY392:** guardaespaldas de Grievous.
- **U63B2A:** droide Gonk.
- **PL47NH:** Jango Fett.
- **DP55MV:** Ki-Adi Hundi.
- **CBR954:** Kit Fisto.
- **A725X4:** Luminara.
- **MS952L:** Mace Windu (Episodio III).
- **92UJ7D:** Padme.
- **R840JU:** droide PK.

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!

En el menú principal del juego, ilumina la opción "Trial by trucking" y a continuación pulsa ●. Si lo has hecho bien aparecerá un nuevo menú donde introducir trucos. En é, teclea los siguientes códigos según el truco que quieras activar:

- **BIKERS:** añade muchos motoristas.
- **COPS:** añade muchos policías.
- **CASH:** obtienes 115.000$.
- **NODAMAGE:** invencible.
- **BRIDGE:** Abre todos los puentes.
- **NOCOPS:** la policía desaparece.
- **MISSIONS:** todas las misiones abiertas.
- **GALLERY:** todas las galerías de imágenes desbloqueadas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

☐ Las tarjetas de acceso en Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad

¿Qué tal, playmaníacos? Necesito ayuda en el juego *Tomb Raider el Ángel de la Oscuridad* para localizar las tarjetas de seguridad del laboratorio biológico. ¿Me podéis decir dónde están? Muchas gracias.

✉Rafaela (e-mail)

Justo después de superar el puzzle de las válvulas, pasa por el portón hasta el invernadero, ve a la derecha y acaba con el vigilante, que tiene una de las tarjetas. Ya desde la zona central, sube por una escalerilla hasta el segundo piso. Ve hacia la izquierda y sube las escalinatas hasta el tercero. Olvídate de momento de la puerta azul de la izquierda y salta hasta la segunda plataforma rectangular sobre la cristalera. Abajo a la izquierda verás unas plataformas desde las que alcanzarás un tramo de escalera sin barandilla. Acaba con el enemigo cercano y avanza a la izquierda hasta que Lara comente que no puede saltar aún un abismo tan amplio. Ve a la izquierda hasta la puerta azul que antes ignoraste. Corre en dirección contraria a la puerta hasta un hueco en la pasarela. Coge carrerilla, salta y engánchate al borde. Así habrás ganado la potencia de salto que necesitas para superar el abismo de antes. Sáltalo (cogiendo carrerilla) y sube al siguiente nivel. Busca una tubería llena de enredaderas por la que podrás elevarte un nivel más. La segunda tarjeta está unos metros a la derecha. Regresa al segundo nivel, concretamente hasta la escalerilla por la que subiste hasta él. Ponte de espaldas a ella y coge el camino de la derecha hasta llegar a un hueco en la pasarela. Pégate a la barandilla de la derecha, coge carrerilla, salta y agárrate al borde. Avanza hacia el frente para acabar con otro guardia que dejará la última tarjeta. Ah, y por si acaso, el lector de tarjetas está en el nivel más bajo (donde acabaste con el primer guardia).



☐ Trucos para Dead to Rights

Hola Play2Manía. Aunque es un juego antiguo, ¿Me podéis decir algún truco para *Dead to Rights*. Gracias, colegas.

✉Salvador Monza (e-mail)

Ahí van lo mejores trucos para este juego:

- Enemigos desarmados: ■, ■, ●, ●, →.
- Armadura infinita: ↑, ↑, ↑, ■, ↓
- Invisible: ▲, ▲, ↑, ↑, ▲
- Elegir nivel: ↓, ←, ↓, ▲, ↑
- Adrenalina infinita: ←, →, ←, ●, ■
- Disparar a dos manos: ▲, ●, ↑, ↑, ↑
- Salud infinita: ■, ▲, ←, ↑, →.

☐ Contra Chitose en Project Zero II

Hola amigos de Play2Manía. Después de leer en vuestra revista que era muy bueno, me compré *Project Zero II* y no me arrepiento a pesar de haber pasado mucho miedo. Pero me cuesta mucho acabar con el fantasma de la muchacha en la que creo que es la batalla final. ¿Me podéis decir cómo acabar con ella? Gracias.

✉Ramón García (Madrid)

Lo primero es tener en cuenta que, mientras la recubre la neblina rojiza, es invulnerable. Y después, fíjate en su pauta de ataque: tras varias apariciones riendo, aparecerá detrás de ti y avanzará despacio hasta que se encuentre cerca, momento en el que acelerará para abalanzarse sobre ti. Lo mejor es que esperes de espaldas y, cuando veas que acelera el paso, te escapes corriendo. Tras tres intentos de atacarte, aparecerá ante ti, inmóvil y sin la niebla que la protege, así que acribíllala a fotos.



MERCENARIOS



• Todos los ítems de las tiendas:
Ve a la pantalla de facciones en tu PDA (subpantalla) e introduce este código:
↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →.

• Invulnerable:
Este truco tiene que ser reintroducido después de cada pantalla de carga. Si salvas el juego con el truco activado se quedará así.
En la pantalla de facciones del PDA, introduce este código: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →. Oirás un "click" indicando que el truco ha funcionado. Serás invulnerable, así como el vehículo que conduzcas.

• Conseguir 1.000.000:
En la pantalla de status de facciones del PDA, introduce este código con la cruceta: →, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →.
Oirás un "click".

• Resetear el status de la facción:
En la pantalla de status de facciones del PDA, introduce este código con la cruceta: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←. Todas las facciones serán neutrales (en amarillo) y las naciones aliadas serán amistosas (en verde).

- **BEQ82H:** princesa Leia.
- **L54YUK:** soldado rebelde.
- **PP43JX:** guardia imperial.
- **EUW862:** Shaak Ti.
- **XZNR21:** superdroide de asalto.
- **NR37W1:** blasters ridículos.
- **L449HD:** blasters clásicos.
- **IG72X4:** blasters gigantes.
- **SHRUB1:** perfiles.
- **PUCEAT:** los personajes llevan tazas en lugar de armas.
- **LD116B:** detector de minikits.
- **RP924W:** bigotes.
- **YD77GC:** púrpura.
- **MS999Q:** siluetas.
- **4PR28U:** invencible.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones. Primero tienes que desbloquear al gnomo del primer truco.

- **Gnomo tramposo:**
● + L1 + L2 + R2 + R1.
- **Adquirir habilidad:**
L1 + R2 + → + ■ + L3.
- **Físico al máximo:**
L1 + R1 + ↓ + ✖ + L3.
- **Mente al máximo:**
L1 + R1 + ✖ + ● + ↑.
- **Arte al máximo:**
L3 + R3 + R1 + R2 + ●.
- **Poder social:**
▲ + R2 + L1 + ✖ + ■.

LOS 4 FANTÁSTICOS

En el menú principal pulsa:

- **Abrir la arena Barcaza y la entrevista 1 a Stan Lee:**
■, ●, ■, ↓, ↓, ●, ↑.
- **Desbloquear el nivel extra "Infierno":**
→, →, ■, ●, ←, ↑, ↓.

[M]

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos del juego:

- **Añadir 1 dólar al dinero de Carrera:** KUBMIR
- **Todas las ciudades en modo Arcade:** ROADTRIP
- **Peatones más rápidos:** URBANSPRAWL
- **Incrementar la masa del coche en Arcade:** HYPERARGO
- **Sin daños:** ONTHEROAD.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

- **Zone:** ALLIN
- **Roar:** RJNR
- **Argo:** DFENS

CABEZAS

- **Calabaza:** GETHEADJK
- **Muñeco de nieve:** GETHEADM
- **"Smiley" amarillo:** GETHEADJ
- **Ardiente:** TRYTHISATHOME
- **Conejo:** GETHEADL
- **Cromada:** HAVEYOUSEENTHISBOY

MUSASHI: SAMURAI LEGENDS

- **Jukebox/Banda Sonora:**
Rescata a los 28 místicos y, una vez que hayas terminado el juego, guarda la partida en una ranura vacía de la tarjeta de memoria. Podrás acceder a la sección Jukebox en la opción "Extras" del menú principal.

[N]

NBA LIVE 2005

Introduce estos passwords en la pantalla de códigos, opción "NBA Live":

- **50.000 puntos:** YISS55CZ0E
- **Zapatillas:** FHM389HU80
- **Huarache 2K4:** VNBA60230T
- **Nike Air infinito:** XVLJD9895V
- **Zoom Generation:** 234SDJF9W4
- **Nike Bg:** 0984ADF90P
- **Elite Shox:** 2388HDFCBJ

NBA 2K3

- **Desbloquear equipos bonus:**
En el menú de opciones selecciona "Gameplay". Mantén ← en la cruceta y → en el stick analógico izquierdo y pulsa Start. La opción "codes" estará ahora abierta en el menú de opciones. Introduce la palabra MEGASTARS para desbloquear a los equipos Sega Sports, Visual Concepts, y Team 2K2 en los modos Exhibition y Street.

[R]

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Estos trucos pueden ser adquiridos en la opción "Desbloqueables" del menú, con puntos Intel que consigues en cada misión, aunque mejor si te los decimos directamente, ¿no? Para activarlos, pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Después, entra en la opción que dice "Introducir Código" y mete cualquiera de los que te damos ahora. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.

- **Ítems infinitos:**
←, →, ←, →, ↑, ↓.
- **Moverse más rápido:**
←, ←, ←, →, →, →.
- **Volverse invisible, excepto las armas y objetos:**
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓.
- **Tus disparos "tiran" a tus oponentes al suelo:**
→, →, →, ↓, ↓, ↓.
- **No puedes ser detectado por tus enemigos:**
↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **Un disparo mata:**
↑, ↑, ↑, ←, ←, ←.
- **Munición infinita (aunque hay que seguir recargando):**
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →.

ROBOTS

Pausa el juego e introduce rápidamente estos trucos. Oirás un sonido.

- **Modo Cabezón:**
↑, ↓, ↓, ↑, →, →, ←, →.
- **Salud infinita:**
↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←.
- **Chatarra infinita:**
↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓.

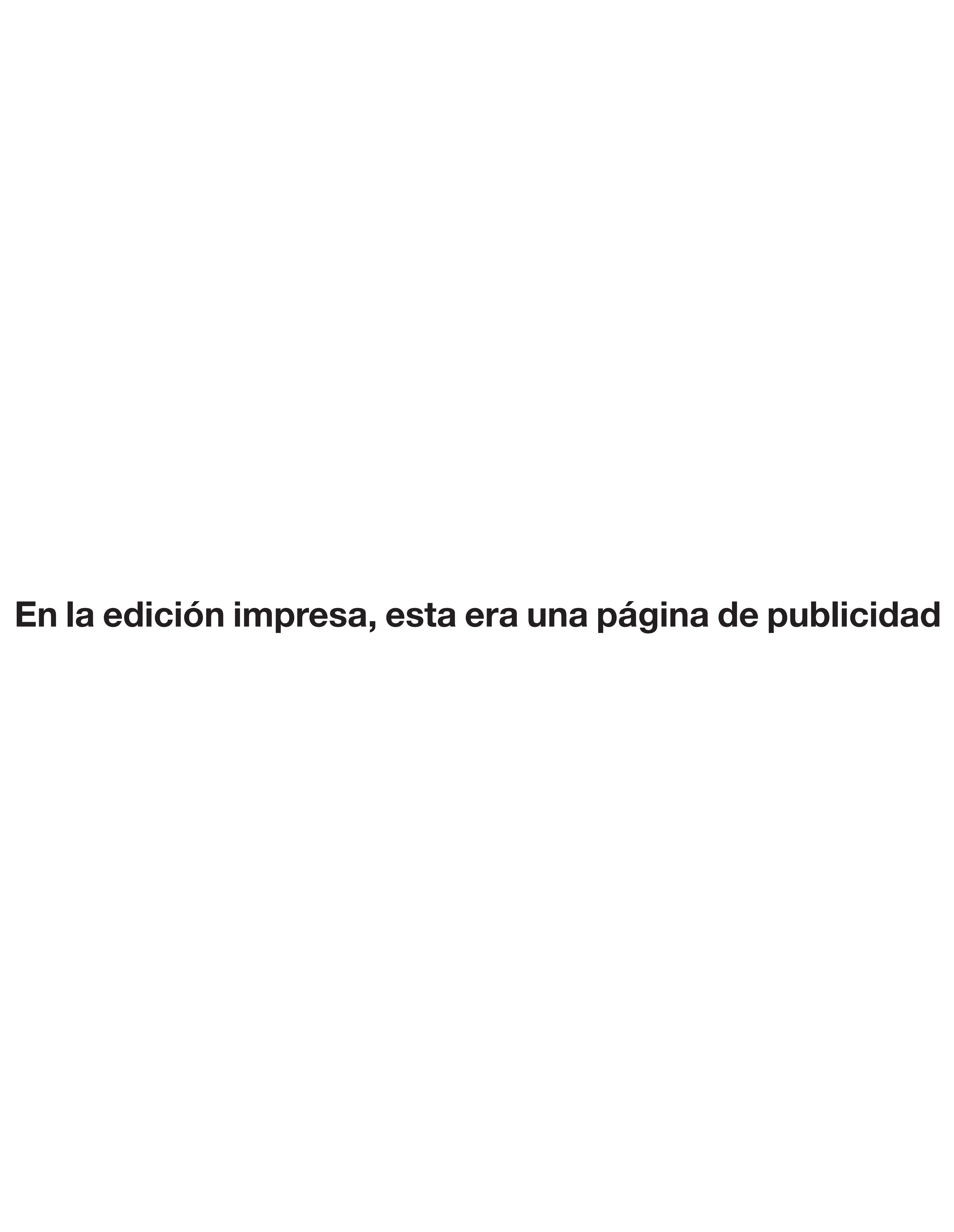
[S]

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

- **Desbloquear armas:**
Consigue los siguientes niveles de experiencia:
  - Makiwari: nivel 3 de experiencia.
  - Nodachi: nivel 5 de experiencia.
  - Daihan Nya: nivel 7 de experiencia.
  - Amatsuyu: nivel 10 de experiencia.
  - Shibuki: nivel 13 de experiencia.
  - Hyakki Yako: nivel 27.
  - Akitsu: nivel 35 de experiencia.
  - Hadarayuki: nivel 39 de experiencia.
  - Hyakka Ryoran: nivel 43.
  - Metsu Ryuto: nivel 59.
  - Scissor61: nivel 64 de experiencia.
  - Trident: nivel 67 de experiencia.
  - Sobusho: nivel 75 de experiencia.
  - Murasame: nivel 80 de experiencia.
- **Modos extra:**
Termina el juego con estos niveles de dificultad.
  - Modo Survival: modo Normal.
  - Modo Difícil: modo Normal.
  - Modo Insano: modo Difícil.

STAR WARS BATTLEFRONT

- **Desbloquear todos los planetas desde el principio:**
Ve a Campañas Históricas en el modo de un jugador. Selecciona la Era en la que quieras jugar y pasarás a la pantalla de selección de Planetas. Introduce esta secuencia: ■, ●, ■, ●. Ahora podrás moverte de izquierda a derecha a través de todos los planetas de la campaña.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

☐ Las esferas Precursor en Jak 2: El Renegado

Hola playmaníacos. Estoy jugando al plataformas *Jak 2: El Renegado,* pero no sé para qué sirven las esferas Precursor que encuentro por los escenarios. ¿Me lo podéis decir? Gracias.

✉Pedro Muñoz (Cádiz)

Cuando consigas 55 se abrirá la opción "Secretos" en el menú principal, en la que podrás comprar dibujos, nuevos circuitos, trucos, etc, a cambio de esferas Precursor. Para comprar todos los secretos del juego necesitas al menos 200 esferas… ¡Que tengas una buena búsqueda!

☐ Los Flouritures de Onimusha

Hola amiguetes playmaníacos. Hace poco he comprado de segunda mano el juego *Onimusha* y quiero saber para qué sirven las Flouritures que aparecen durante la aventura. Muchas gracias y un fuerte abrazo.

✉Sansón (e-mail)

Hay 20 Flouritures y si las coges todas desbloquearás el minijuego Oni Spirit, que puedes encontrar en la opción "Special Features". En él, Samamosuke tendrá que recorrer una serie de niveles enfrentándose a todo tipo de enemigos y luchando contra el reloj, ya que su barra de energía va descendiendo.

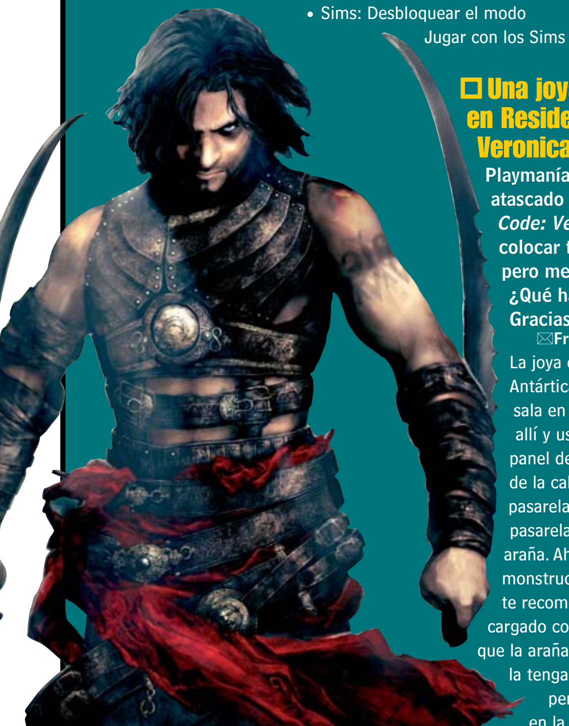
☐ Trucos para Los Sims

Hola Play2Manía. Quiero saber trucos para el juego *Los Sims*, si es que hay. Muchas gracias de antemano.

✉Raúl (Sevilla)

Primero tienes que desbloquear el teclado con el que se introducen los trucos, y para ello debes pulsar **L1+R1+L2+R2** en el menú principal. Ah, y cada vez que quieras teclear un código, debes volver a sacar el teclado.

- Freeall: Todos los objetos
- Midas: Desbloquear todos los juegos para dos jugadores, objetos y "skins"
- Party M (Con espacio entre ambas palabras): Desbloquear el juego Party Motel
- Sims: Desbloquear el modo Jugar con los Sims



☐ Una joya perdida en Resident Evil Code: Veronica X

Playmaníacos saludos. Estoy atascado en el *Resident Evil Code: Veronica X.* Tengo que colocar tres joyas en un cuadro, pero me falta la de Alexander. ¿Qué hago para conseguirla? Gracias.

✉Frd: Andrés López (A Coruña)

La joya está en la Terminal Antártica de transporte B1F, en la sala en la de la araña gigante. Ve allí y usa la llave de la grúa en el panel de mandos que hay dentro de la cabina del extremo de la pasarela. Verás cómo se eleva la pasarela, y aparecerán Alexia y la araña. Ahora puedes enfrentarte al monstruo o huir. Si decides luchar, te recomendamos el lanzagranadas cargado con ácido y que esperes a que la araña se suba a las paredes y la tengas cerca para disparar. El pendiente de Alexander está en la zona central de la estancia, junto al Nosferatu.

☐ Contra el gólem en Prince of Persia: El Alma del Guerrero

Hola playmaníacos. ¿Podríais decirnos cómo acabar con el gigante de metal en el juego *Prince of Persia*: *El Alma del Guerrero*? Muchas gracias.

✉Sandra y Mario Arcona (e-mail)

El punto débil de este gólem son los ligamentos de sus rodillas. Usa el Ojo de la Tormenta y atácale a las piernas hasta que caiga. Pulsa ✖ y subirás a su espalda, desde donde puedes romper su casco y clavarle la espada en la nuca. Ah, y lo más normal es que no lo consigas a la primera, pero no te desanimes y vuelve a intentarlo.

RED DEAD REVOLVER



• El hombre sin nombre:
Cuando eliges jugar en el modo Historia te piden un nombre. Pulsa ✖ en el espacio y mueve el cursor sobre 1 casilla. Acepta con ok el nombre y el archivo se renombrará como "Rstar". Activando este truco consigues que algunos de los ítems que puedes comprar en una tienda ya estén en tu inventario. Estos ítems varían en cada ocasión que se introduce el truco y se crea el archivo. Pueden ser mejoras de salud o de armas, armas nuevas, páginas del periódico…

STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

Desde el menú principal del juego, elige "Opciones" y después "Códigos" en el nuevo menú. Desde ahí, introduce estos códigos:
- **Todas las misiones de bonificación:** NARSHADDAA
- **Arenas de duelo:** TANTIVEIV.
- **Duelistas:** ZABRAK.
- **Todos los movimientos y poderes Jedi:** JAINA
- **Regeneración rápida de salud y fuerza:** BELSAVIS.
- **Misiones del Modo Historia:** KORRIBAN.
- **Modo Súper Sable:** SUPERSABERS.
- **Fuerza Ilimitada:** KAIBURR.
- **Salud Ilimitada:** XUCPHRA.

STREET RACING SYNDICATE

Pulsa ↑, ↓, ←, → en el menú principal para abrir la pantalla de trucos. En esta pantalla, introduce estos códigos:
- **SICKJZA:** Supra RZ de 1996.
- **MYTCGTS:** Toyota Celica GT-S Action Package 2004.
- **RENESIS:** Mazda RX-8.
- **GORETRO:** el vinilo de Pac Man.
- **GOTPOPO:** coche de policía.
- **SICKGDB:** Subaru Impreza Sti.
- **FIXITUP:** Reparación gratuita.

[T]

TEKKEN 5

DESBLOQUEAR PERSONAJES:
- Anna Williams: termina 2 veces el modo Historia.
- Baek: termina 3 veces el modo Historia.
- Bruce Irvin: termina 4 veces el modo Historia.
- Devil Jin: termina el modo *Devil Within* o pelea en 200 combates.
- Eddy Gordo: es uno de los trajes que puedes comprarle a Christie (500.000 monedas de oro).
- Ganryu: termina el modo Story Battle o el Time Attack 7 veces con un personaje distinto.
- Heihachi: termina el modo Story Battle o el Time Attack 9 veces con un personaje distinto.
- Kuma: termina el modo Story Battle o el Time Attack seis veces con un personaje diferente.
- Mokujin: termina el modo Story Battle o el Time Attack 8 veces con un personaje distinto.
- Roger Jr.: termina el modo Story Battle o Time Attack 1 vez.
- Wang Jinrei: termina el modo Story Battle o el Time Attack 5 veces con un personaje distinto.

• Escenario final 2:
Pelea en 200 combates en modo Arcade o termina el modo *Devil Within*.

• Desbloquear aleatorio:
Cuando desbloqueas a Heihachi desbloqueas la opción "Aleatorio".

• Matar a una rana:
En el escenario del jardín secreto, si miras atentamente en el suelo verás una rana. Si tú o tu oponente sois noqueados en el aire y caéis sobre la rana, ésta morirá y verás a su angelito flotando en el aire.

• Ling vestida de colegiala:
Ling tiene un quinto traje que puede ser seleccionado pulsando R1.

• Desbloquear a Devil Jin:
Completa el minijuego Devil Within. También puedes completar el modo Historia con todos los personajes y se desbloqueará igualmente. Como tercera opción, completa el juego con todos los personajes y lucha en 200 combates en el modo Historia.

• Empezar el minijuego Devil Within con dificultad Diabólica:
Termina el minijuego Devil Within en dificultad Media con todos los símbolos diabólicos conseguidos. Empieza una nueva partida en el minijuego y en la pantalla de selección de nivel mantén **L2, Select y R3**.

TENCHU FATAL SHADOWS

- **Modo "Pit Fight":** Termina el juego en dificultad Normal.
- **Modo Pit Fight con peleas de jefes finales:** derrota a los 6 grupos de enemigos en el modo Pit Fight.

THE BARD´S TALE

Introduce estos códigos mientras juegas, manteniendo **L1** y **R1** pulsados.
- **Daño x100:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.
- **Modo Dios:** →, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Abrir niveles:** →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Añadir piezas de plata y piedras preciosas:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

En la sección de Extras, elige la opción "Introducir Código" y pon cualquiera de estas claves. Algunas de ellas no te dejará usarlas desde el principio, ya que tendrás que haber superado alguna misión para ello, y te avisarán con un mensaje de que no puedes activarlo todavía. Si te dice que sí, baja a la opción elegida y cambia entre "on" y "off" para activarlo o desactivarlo.
- **CABBIES:** los coches son taxis.
- **AMERICA:** pantalones cortos con la bandera americana para Hulk.
- **RETRO:** juego en blanco y negro.
- **OCANADA:** pantalones cortos con la bandera canadiense para Hulk.
- **CHZGUN:** los misiles son vacas.
- **DESTROY:** el doble de destrucción.
- **BRINGIT:** doble valor para los iconos de salud.
- **DEUTSCH:** pantalones cortos con la bandera alemana para Hulk.
- **SMASH10:** 10.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **SMASH15:** 15.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **SMASH5:** 5.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **KINGKNG**: muñecos gigantes con forma de gorila repartidos por toda la ciudad.
- **HISTORY:** modo sepia.
- **BANDERA:** pantalones cortos con la bandera española para Hulk.
- **FSHNCHP:** pantalones cortos con la bandera inglesa para Hulk.
- **DRAPEAU:** pantalones cortos con la bandera francesa para Hulk.
- **MUTANDA:** pantalones cortos con la bandera italiana para Hulk.
- **FURAGGU:** pantalones cortos con la bandera japonesa para Hulk.
- **SUITFIT:** jugar como Joe Fixit.
- **FROGGIE:** tráfico loco.
- **VILLAIN:** juegas con la Abominación.
- **PILLOWS:** gravedad baja.
- **TRANSIT:** calles llenas de peatones.

THE PUNISHER

• Activar trucos:
Crea un perfil con el nombre "V PIRATE" (dejando el espacio). Tendrás acceso a las portadas de los cómics, las retrospectivas, las películas, etc en la sección de "Extras". Si vas a "Trucos" podrás activarlos todos.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:
- **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
- **Todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2

• Códigos:
Introdúcelos en el menú de trucos:
- Straightedge: balanceo infinito.
- 4-wheeler: desbloqueas a Paulie.

TRANSFORMERS

Introduce estos códigos en el cuartel general de los Autobots:

• Powerlink infinito:
↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.

• Invencible:
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, ●, **R1**, **R2**, **L1**, **L1**, **L2**.

• Todos los extras:
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código:
■, ■, ●, ■, ■, ●, **L1**, **L2**.

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:
- **Subir nivel de conducción:** ←, →, ←, →, ✖.
- **Movimientos de pelea:** ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.

[U]

UNDERWORLD

• Jugar como un híbrido:
Si quieres probar esta divertida modalidad de juego sólo tienes que activar este sencillo truco. Ve al menú principal del juego y desde allí pulsa esta secuencia de botones:
●, ●, ▲, ▲, ■, ■, **R1**.
Un truco sencillo pero interesante, ya que te dará una nueva perspectiva.

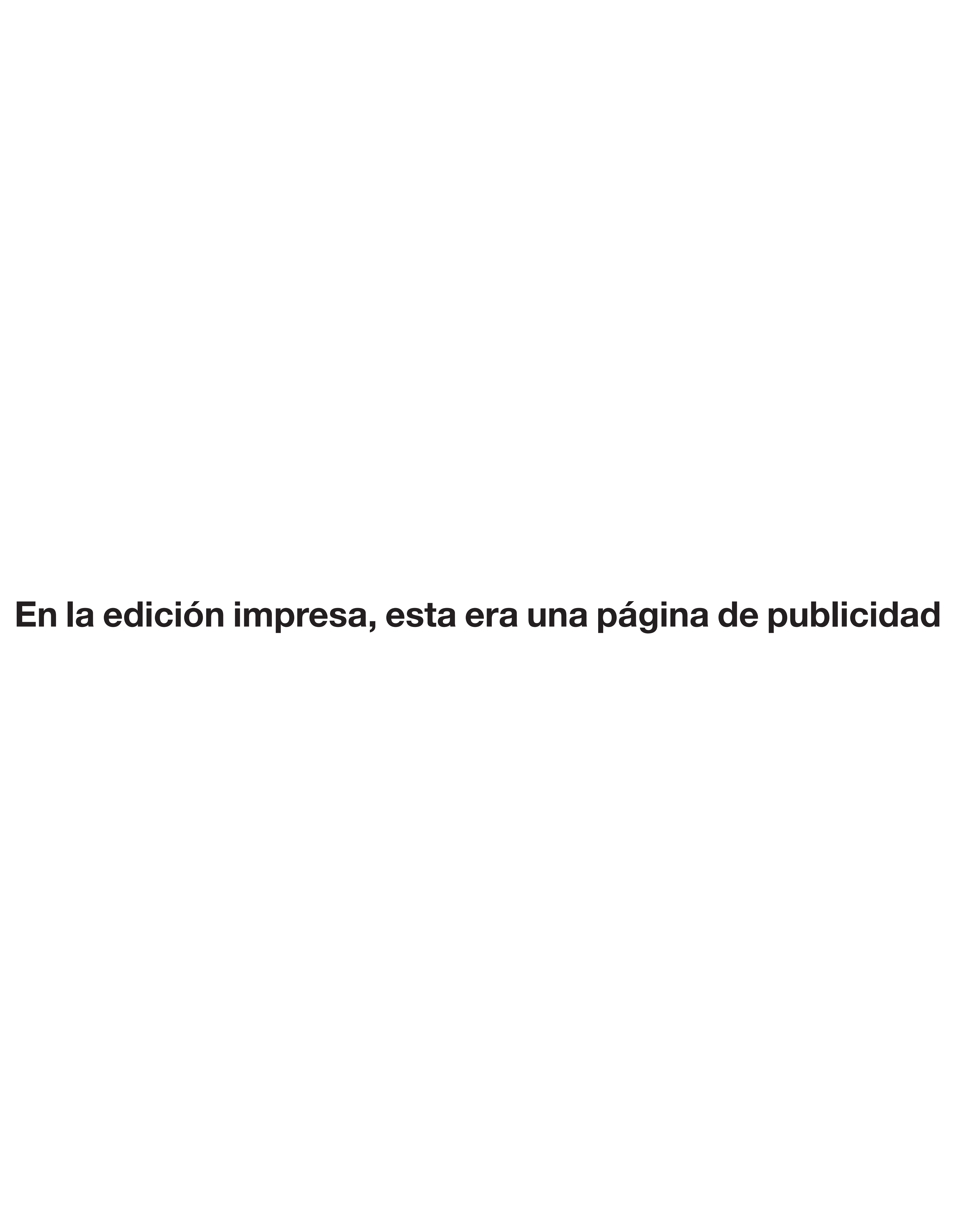


[W]

WHIPLASH

En la pantalla "Abilites and Powerups", pulsa ■ para entrar en el área restringida. Después, introduce este código para activar el truco:

• Spanx invencible:
■, ▲, ↑, ↓, ●, ↑, ▲.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

☐ Trucos para Hitman 2: Silent Assasin

¿Qué pasa, playmaníacos?. Quiero saber trucos para el juego *Hitman 2: Silent Assasin*. Muchas gracias de antemano por vuestra respuesta.

✉Luis Martínez (e-mail)

Este primer truco debes introducirlo en el menú principal:

- Seleccionar nivel: **L2**, **R2**, ↑, ↓, ■, ▲, ●

Y estos trucos introdúcelos durante el juego:

- Modo Dios: **R2**, **L2**, ↑, ↓,✖, **R2**, **L2**, **L2**, **R1**
- Todas las armas: **R2**, **L2**, ↑,↓, ✖, ↑, ■, ✖
- Salud al completo: **R2**, **L2**, ↑,↓, ✖, ↑, ↓
- Completar misión: **R2**, **L2**, ↑, ↓, ✖, **L3**, ●, ✖, ●, ✖

☐ Cartas del Tarot en Silent Hill 3

Hola playmaníacos. Quiero saber la combinación de las cinco cartas de Tarot para abrir una puerta en *Silent Hill 3*. ¿Podríais ayudarme? ¡Muchas gracias!

✉Santiago (e-mail)

Los huecos de la pared están colocados en tres columnas de tres filas cada una. Si juegas en el nivel Normal de dificultad de los puzzles, coloca las cartas así: Ojo de la Noche en la primera fila de la primera columna; Sacerdotisa en la segunda fila de la primera columna; Colgado en la tercera fila de la segunda columna; Luna en la primera fila de la tercera columna; y Loco en la segunda fila de la tercera columna. Si juegas en el nivel D ifícil, el orden es el siguiente: la Sacerdotisa en la primera fila de la primera columna; El Colgado en la tercera fila de la primera columna; el Ojo en la primera fila de la segunda columna; el Loco en la segunda fila de la segunda columna; y la Luna en la segunda fila de la segunda columna.

☐ Trucos para Transformers

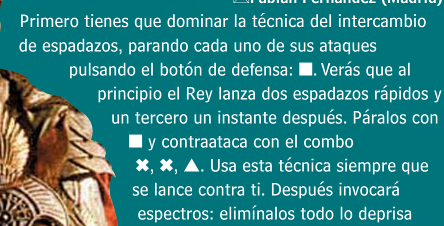
Hola amigos de Play2Manía. Sois los mejores. Quiero saber trucos para el juego *Transformers*. Muchas gracias.

✉Pablo Cuentas (E-mail)

Tienes que introducir estos trucos en el cuartel general de los Autobots:

- Modo Turbo: **L1**, **R2**, **R2**, ■, ■, ■, ■, **L1**
- Powerlink infinito: ↑, ↓, ↑,↓, ●, ■, ■, ●
- Todos los Minicons: **L1**, **L2**, ●, ●, ■, ●, **L2**, **L1**
- Sigilo infinito (debes tener equipado el minicon convertidor): ↑, ↑, ↓, ↓, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**
- Chorro Infinito: ↑, ↑, ■, ●, ■, ■, **L1**, **L2**

☐ Contra el Rey de los Muertos en ESDLA: El Retorno del Rey



Hola amigos playmaníacos ¿Cómo puedo matar al Rey de los Muertos en *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*? Muchas gracias, campeones.

✉Fabián Fernández (Madrid)

Primero tienes que dominar la técnica del intercambio de espadazos, parando cada uno de sus ataques pulsando el botón de defensa: ■. Verás que al principio el Rey lanza dos espadazos rápidos y un tercero un instante después. Páralos con ■ y contraataca con el combo ✖, ✖, ▲. Usa esta técnica siempre que se lance contra ti. Después invocará espectros: elimínalos todo lo deprisa que puedas. El rey se lanzará a por ti emergiendo del suelo: aléjate para que no te derribe de un espadazo. Cuando le hayas debilitado bastante, un espíritu saldrá de su cuerpo. Tú aparecerás tras una roca. Resguárdate tras ella de los vientos que te lanzará el Rey y, tras cada vendaval, sal un instante y dispárale proyectiles. Por si te quedas sin flechas, aparece un carcaj junto a una de las rocas que hay detrás de ti. En sus nuevos ataques, el Rey lanzará cuatro espadazos rápidos y uno más un instante después. Usa de nuevo ■ para pararlos y contraataca. El Rey volverá a alternar estos ataques con la invocación de guerreros y vientos, pero si repites las mismas técnicas de antes, acabarás con él.

Trucos PSP

Para que no te quedes atascado tampoco en ninguno de los juegos de la portatil de Sony, aquí tienes unos cuantos trucos.

BURNOUT LEGENDS

- **Desbloquear coches asesinos:**
  - Compacto: Consigue 15 takedown.
  - Muscle: consigue 30 takedown.
  - Coupe: consigue 60 takedown.
  - Sport: consigue 100 takedown.
  - Super: consigue 150 takedown.
- **Abrir coches especiales:** Juega en modo World Tour.
  - Policía: hazte con el oro en todos los eventos Pursuit.
  - Camión de bomberos: hazte con el oro en todos los eventos Crash.
  - Jefe mafioso: hazte con el oro en todos los eventos de Carrera.

CODED ARMS

- **Desbloquear armas:**
  - Copperhead: derrota al jefe del nivel Ruinas Sector 2 - Mantis.
  - Infierno: derrota al jefe del nivel base del Sector 2 - Colossus.
  - Juicio: derrota al jefe del nivel ciudad del Sector 2 - Enforcer.
  - Onslaught: derrota al jefe del nivel 10 en la modalidad Infinity.
  - Vulcan: derrota al jefe del nivel 20 en la modalidad Infinity.
  - Pistola de neutrones: derrota al jefe del nivel 30 en modalidad Infinity.
  - Tridente: derrota al jefe del nivel 60 en modo Infinity.

DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

- **Lista de opciones EX:** Mantén pulsado el botó **L** mientras seleccionas el menú de opciones.
- **Galería de arte e intros del modo Arcade:** Completa el juego al 100%.
- **Desbloquear personajes:**
  - Shadow: en el menú de selección de personajes, en la casilla de personaje aleatorio ponte sobre la "?" para elegir aleatoriamente, aprieta el botón Start cinco veces y el botón de confirmar.
  - Marionette: en el menú de selección de personajes, ponte sobre la "?", pulsa Start 7 veces y el botón de confirmar.
  - Oboro Bishamon: en el menú de selección de personajes, mantén Start pulsado y pulsa el botón de confirmar al elegir a cualquier luchador.

DYNASTY WARRIORS

- **Oficiales desbloqueables:**
  - Qiong Ying, Hu San Niang, Li Shi Shi y Cai Wen Ji: consigue 50 oficiales.
  - Masamune Date, Noh, Hanzo Hattori, Ranmaru Mori y Hideyoshi Hashiba: consigue 100 oficiales.
  - Sanada Yukimura, Keiji Maeda, Nobunaga Oda, Mitsuhide Akechi, Goemon Ishikawa, Kenshin Uesugi, Oichi, Okuni, Kunoichi, Magoichi Saika y Shingen Takeda: obtén 100 oficiales.
  - Yoshimoto Imagawa, Tadakatsu Honda y Ina: Consigue 150 oficiales.

LUMINES

- **Desbloquear personajes:** Completa los siguientes niveles en el modo "Versus CPU".
  - Personaje 39: completa el nivel 1.
  - Personaje 40: completa el nivel 2.
  - Personaje 41: completa el nivel 3.
  - Personaje 42: completa el nivel 4.
  - Personaje 43: completa el nivel 5.
  - Personaje 44: completa el nivel 6.
  - Personaje 45: completa el nivel 7.
  - Personaje 46: completa el nivel 8.
  - Personaje 47: completa el nivel 9.
  - Personaje 48: completa el nivel 10.
  - Personaje 23: en el Time Attack, nivel 60, adquiere 50 borrados de línea.
  - Personaje 24: en Time Attack, nivel 180, adquiere 150 borrados de línea.
  - Personaje 25: en Time Attack, nivel 300, adquiere 250 borrados de línea.
  - Personaje 38: en Time Attack, nivel 600, adquiere 500 borrados de línea.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Ve a la sección de "Trampas" en "Opciones" e introduce estos códigos.

- **getheadl:** orejas de conejo.
- **haveyouseenthisboy:** cromo.
- **getheadk:** cabezas de calabaza.
- **getheadn:** calavera.
- **getheadm:** muñeco de nieve.
- **crosscountry:** abre todas las ciudades en el modo Arcade.
- **dfens:** desbloquea Special Agro.
- **allin:** desbloquea Special Zone.
- **roadtrip:** abre Atlanta y Detroit.
- **ontheroad:** sin daño en vehículos..
- **getheadj:** cara sonriente.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

- **Más coches:**
  - 1969 Dodge Charger: véncele en el modo Carrera contra Jefes con nivel PRO y estará disponible en el garaje.
  - Subaru Impreza WRX STi: véncele en el modo de Carrera contra Jefes con nivel Pro y estará en el garaje.
  - Chevrolet Corvette Z06: supérale en el modo Carrera contra Jefes con nivel Master y estará en el garaje.
  - Nissan Skyline R34 GTR: supérale en el modo de Carrera contra Jefes con nivel Master. Estará en el garaje.

RIDGE RACER

- **Nitro infinita:** En Individual o Ataque, pulsa **Select** mientras aprietas OK al elegir coche.
- **Modo Inverso:** Mantén pulsado **Select** al elegir un circuito.

- **Desbloquear el Tour Max:** Termina todos los Tour EX.
- **Coches desbloqueables:**
  - Coche de Rally X: consigue 50.000 puntos en el minijuego Rally X.
  - Coche de Soldat Crinale: gana cuatro carreras a Crinale en el Tour Pro 19.
  - Coche de Kamata Angelus: completa el Tour Pro 20 en el duelo de Angelus.
  - Coche Pac-Man: acaba el Tour Pro 21.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: REMIX

- **Fases desbloqueables:**
  - Fase en la escuela de Tony Hawk 1: completa el Modo Historia en dificultad Normal
  - Fase de Tony Hawks 3 en Cánada: completa el modo Historia en dificultad Normal.
  - Fase de Pro Skater: completa el modo Historia en dificultad Normal.
- **Vídeo de Neversoft:** Completa todos los modos Clásicos en cualquier dificultad.

UNTOLD LEGENDS: LA HERMANDAD DE LA ESPADA

- **Duplicar objetos:** Conéctate en el modo Multijugador y haz que un personaje le entregue todos sus objetos a otro. El personaje que ha entregado los objetos debe ahora reiniciar el juego sin salvar para que al empezar siga teniendo los mismos objetos de antes. Ahora, haz que el otro personaje vuelva a pasarle esos objetos al primero para tenerlos duplicados.

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

En el menú principal mantén pulsado el gatillo izquierdo e introduce estas combinaciones. Oirás un sonido.

- **Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):** →,←,→,→,↑,↑,↑.
- **Empieza el torneo mundial con 1.000.000 de dólares:** ↑,↓,←,↓,▲,▲,▲.
- **2000 dólares por semana en el modo Torneo Mundial:** ↑, ↓,→, ↓,▲,■,▲.
- **Modo Sepia:** ↑,↓,←,→,←,←,←
- **Todos los estadios:** ↑,↓,←,→,■,■,■.
- **Desbloquear a King y Queen:** ↑,↓,↑,↓,■,▲,■.

WIPEOUT PURE

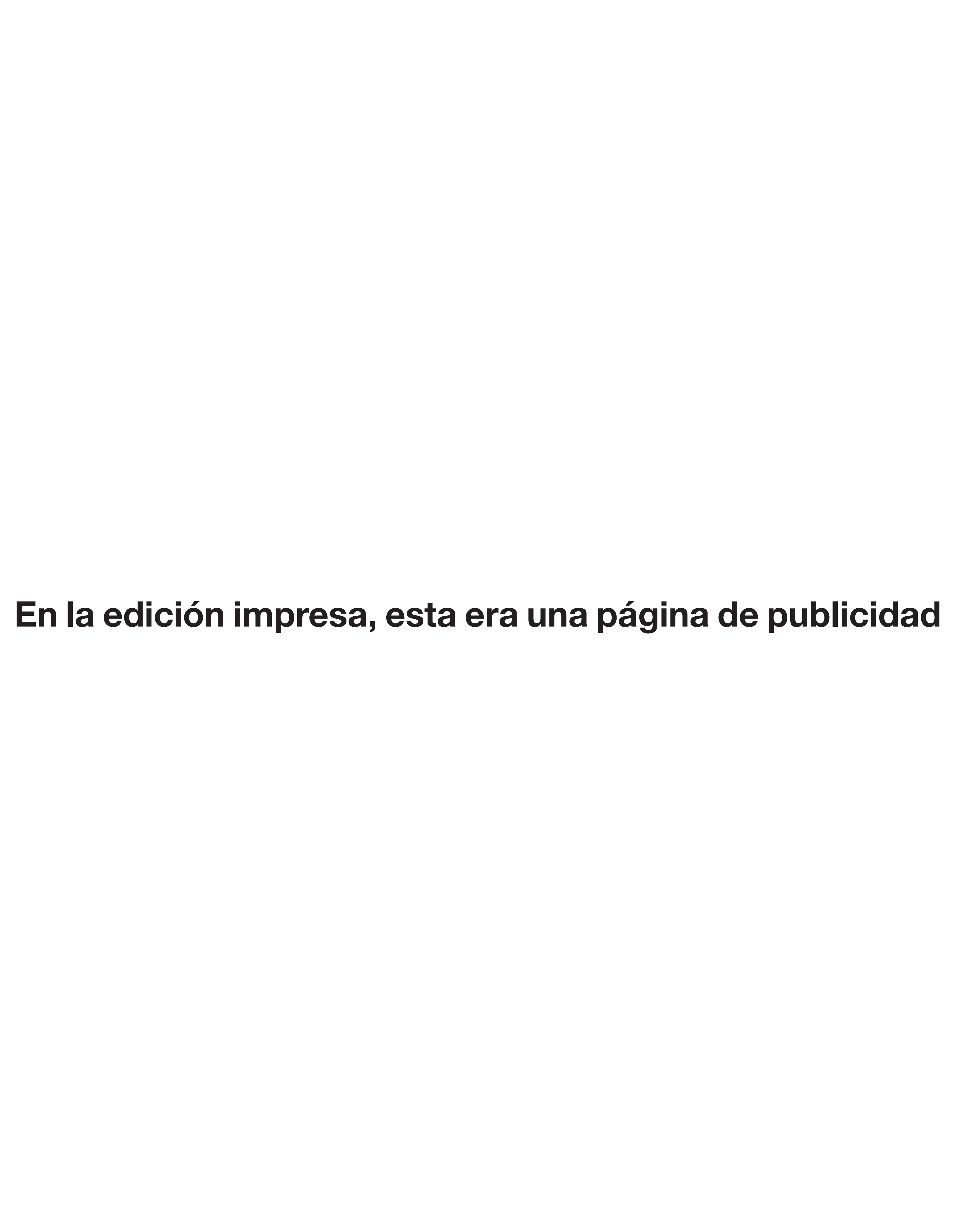
- **Clase Phantom:** consigue medalla en Rapier Ascension.
- **Clase Flash:** completa el torneo Ascension con clase Venom.
- **Clase Rapier:** completa el torneo Ascension con clase Flash.

SPIDER-MAN 2



Dentro de "Opciones", busca el apartado "Trucos" e introduce cualquiera de estos códigos:

- **WARPULON:** todos los niveles abiertos.
- **MYHERO:** todos los movimientos comprados.
- **POPPYCORN:** todas los vídeos abiertos.
- **NERGETS:** salud infinita.
- **FILLMEUP:** telaraña infinita.
- **Seleccionar nivel:** Cuando hayas superado el 100% del juego, comienza uno nuevo con el nombre FLUWDEAR y la opción de seleccionar nivel estará disponible.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

BURNOUT REVENGE

La venganza es un plato que se sirve frío... ¡Pero muy rápido! Los chicos de Criterion Studios quieren que des rienda suelta a toda tu agresividad con su último Burnout. ¿Necesitas consejillos sobre cómo hacerlo?

INTRODUCCIÓN

Si conoces los *Burnout* anteriores, sabrás que la conducción agresiva -y alocada- es primordial para obtener éxito en esta serie. Lo que seguramente no sabías es hasta dónde puede llegar la agresividad al volante de un superdeportivo. En *Burnout Revenge* la agresividad, la velocidad y el valor son más importantes que nunca, de modo que necesitarás algunos consejos si quieres sacarle el máximo partido a tu salvajismo.

Empezaremos por darte unas nociones básicas de los elementos del juego y, una vez aclarada la jerga "barnautil", pasaremos a darte consejos específicos de cada ciudad y tipo de carrera en que competirás. Ánimo, que no es tan difícil.







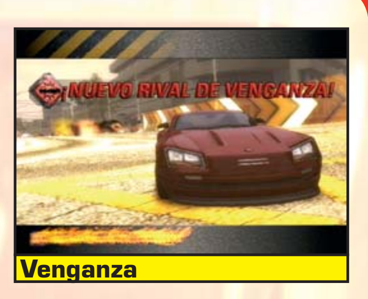


Jerga "Barnautil"


Barra del turbo



Takedown



Venganza

»Barra del turbo: La barra de fuego que ves en la esquina inferior izquierda de la pantalla indica el nivel de turbo que tienes acumulado. Para **llenar esta barra** puedes realizar toda suerte de audacias: esquivar coches "por los pelos"; arremeter contra el tráfico civil o contra tus adversarios; conducir en dirección contraria; saltar en rampas o cuestas pronunciadas... Si tienes "fuego" en tu barra de turbo, **usa R1 para utilizarlo**. Cuanto más lo mantengas pulsado, más tiempo irás a toda caña.

»Takedown: Como ya sabrán los ex-jugadores de *Burnout 3*, se considera Takedown al "ejercicio" de **sacar a un coche adversario de la carretera**. Siempre que logres que otro coche competidor se estrelle, habrás realizado un Takedown. Según el tipo de Takedown que hagas obtendrás una bonificación u otra, pero en todos los casos **aumentará el tamaño de tu barra de turbo** (que además se rellenará con cada Takedown). No obstante, recuerda: también los malos pueden hacerte Takedowns a ti.

»Venganza: Uno de los nuevos elementos de este *Burnout* es la "Venganza". En realidad, ésta también existía en el juego anterior, pero no se bonificaba de una forma especial. Aquí, sí. Cuando un coche adversario te haga Takedown, a partir de ese momento aparecerá en pantalla con una marca de color rojo encima. Los adversarios que no te hayan echado de la carretera aún tendrán una marca azul (para que les distingas entre el abundante tráfico civil). **Ve a por los que tengan marcas rojas** para obtener mejores resultados.

»Rompechoques: Otra de las novedades de este *Burnout* son los "Rompechoques". Se trata de una especie de "explosión post mortem". Consiste en **pulsar R2 cuando has sufrido un accidente** o has sido víctima de un Takedown por parte de un adversario. Al pulsar **R2, tu coche explosionará** y arrasará con todos los vehículos que anden cerca. No obstante, la característica "Rompechoques" **sólo estará presente en determinadas pruebas**, no en todas. Por ejemplo, en una prueba de "Carrera", no dispondrás del Rompechoques; pero en una prueba etiquetada como "Carrera Rompechoques", sí. A medida que avances en el juego habrá más pruebas con la característica Rompechoques activada.

»Tiempo de impacto: Ya conoces esto del *Burnout* anterior, ¿no? Si mantienes **pulsado el botón de turbo (R1)** después de pegártela, verás la secuencia de tu accidente a cámara lenta. Si usas el stick analógico izquierdo, podrás **mover ligeramente tu coche** en el aire hacia la dirección que quieras hasta que se pare definitivamente. Esto sirve para **alcanzar a los coches adversarios** que vengan tras de ti. Si alcanzas a alguno de este modo, será considerado un Takedown (tuyo), con la consiguiente bonificación de turbo.

»Rango: En el modo **Tour Mundial** de *Burnout Revenge* las cosas funcionan por rangos. Hay **11 rangos** en total y en cada uno de ellos tendrás acceso a una cierta serie de pruebas en unas determinadas ciudades. Con las **estrellas de bonificación** que consigas en cada prueba irás "descontando estrellas" hacia el siguiente Rango (Temerario, Peligroso, Loco...). Con cada Rango que subas tendrás acceso a **nuevas pistas y pruebas**, cada vez más largas y difíciles.



Rango



Rompechoques



Tiempo de impacto



Rango

Consejos

1. COHERENCIA EN EL JUEGO; LA VIOLENCIA, DESPUÉS.



Ten en cuenta el tipo de prueba en el que compites. Si es una Carrera, lo importante es llegar primero, no el número de Takedowns que hagas. Si te entretienes echando de la pista a tus adversarios o buscando venganza, perderás posiciones que no recuperarás. En cada tipo de prueba la forma de actuar es distinta.

2. EL TURBO ES EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE.



Si ves que un circuito se te atraganta y cada vez lo haces peor, ¡pisa el turbo sin parar! A menudo el exceso de velocidad hará que tu coche vaya apurando por el exterior de las curvas y pasando los cambios de rasante por el lado más "seguro". Parece mentira, pero en muchas ocasiones se va más seguro cuanto más se acelera. No obstante, antes de recurrir a esta "técnica", inténtalo prestando atención, ¿vale?

3. LOS ESPÁRRAGOS, CARRETILLA; PARA EL TURBO, CARRERILLA.



¿Hay un par de tipos delante que no te dejan en paz? ¿Llevas un rato persiguiéndoles y no logras hacerles un Takedown? Prueba a soltar el turbo y el acelerador un milisegundo para ganar unos metros de distancia. Entonces acelera y pulsa el turbo a la vez. Tu micro-súper-impulso les embestirá con más fuerza ahora.

Circuitos y Ciudades

Hay ocho ciudades distintas (inspiradas en ciudades reales) y cada una ofrece una cierta serie de recorridos posibles. En los primeros Rangos podrás dar vueltas por circuitos más bien pequeños y sencillos; pero a medida que desbloquees nuevas pruebas, podrás comprobar lo descomunales que son estas dichosas ciudades. A veces serán pistas estilo circuito, en las que es posible dar más de una "vuelta"; y en otras, será un recorrido no-circular, de modo que sólo habrá un punto de inicio y otro de final. Tampoco faltarán las versiones invertidas, con los consiguientes cambios en la dirección de las curvas, la inclinación de las cuestas y la entrada o salida de los atajos.

1. MOTOR CITY

- Esta ciudad **estilo Chicago** es la más divertida de **atravesar a toda pastilla**.
- Las calles discurren **casi siempre en cuadrícula**, lo que implica que casi todas las curvas son de 90º.
- **Los estrechamientos y los edificios en obras** están a la orden del día, así que mucho ojito cuando la cosa se pone apretada.
- También pasarás multitud de veces **bajo puentes y construcciones**, lo que implica que te toparás con columnas de soporte por doquier. Asegúrate de saber bien por dónde vas, o te estamparás con **obstáculos verticales** cada pocos metros.
- Si eres un alma impetuosa, **explora los atajos** y caminos alternativos, ¡son increíbles! Algunos de ellos te permitirán **avanzar saltando entre edificios** por encima de tus adversarios. Vamos, que si calculas bien y tienes un poco de suerte **aterrizarás sobre ellos** realizando algunos Takedowns Verticales impresionantes.

IMPRESCINDIBLE: Suelta el turbo siempre que veas venir una curva: casi todas son estrechas y de 90º.





2. SUNSHINE KEYS

- **Esta especie de Miami** es algo más bonito que difícil.
- Las calles y autopistas habitualmente tienen **muchos carriles**, así que puedes permitirte el lujo de ir en dirección contraria para obtener turbo fácil rápidamente.
- **Si no tiras de turbo** casi continuamente, no tendrás ninguna esperanza de ganar carreras en ninguna de estas pistas.
- **Los atajos son siempre fáciles** de tomar y muy recomendables; pero incluso en los trazados normales encontrarás que puedes **cortar la mayoría de las curvas** (tus enemigos casi nunca las cortan, sácales ventaja así).
- **Y la luz del sol**... lo sentimos. ¿Has probado a jugar con gafas?

IMPRESCINDIBLE: Embiste a los coches civiles para evitar que se te acabe el turbo, cuando no vayas en sentido contrario.





3. LONE PEAK

- **Si conoces *Burnout 3***, estarás más o menos acostumbrado a estos circuitos. No son los mismos, pero se parecen bastante.
- **Puedes ir con el turbo activado** casi todo el tiempo, pero ten especial cuidado con tres cosas: el tráfico en sentido contrario, cuando la carretera tenga sólo un carril para cada sentido; los atajos, particularmente propensos a lanzarte al vacío por acantilados peligrosísimos; y los cambios de rasante.
- **Cuando veas que una cuesta de repente "desaparece",** suelta el turbo y el acelerador, porque seguramente lo que verás al llegar arriba será cualquier cosa menos una línea recta.
- **Realizar Takedonws a tus adversarios** te será especialmente fácil aquí.
- **Para las curvas cerradas** y larguísimas de la montaña, aprende a controlar el coche dentro de la zona asfaltada, **soltando y pulsado el acelerador**, girando y contravolanteando. No sólo obtendrás estrellas y turbo, sino que también ganarás muchos metros.

IMPRESCINDIBLE: Si no aprendes a derrapar en las carreteras de montaña, estás perdido.





4. ANGEL VALLEY

- Esta ciudad es **parecida a Sunshine Keys**, pero con más tendencia al estilo "Los Ángeles" (de ahí su nombre). Eso significa que las calles urbanas serán similares a las de Sunshine Keys, aunque con más palmeras y bulevares; pero las carreteras de los alrededores estarán llenas de cuestas y curvas.
- **Tus adversarios conducirán como locos** en las partes urbanas, seguramente te adelantarán, pero no temas: en cuanto salgáis de la ciudad, les pasarás fácilmente a poquito que te esmeres.
- Aun así, **toma los atajos que puedas** (sin usar el turbo, mejor) y esquiva los obstáculos que encontrarás en ellos. En esta ciudad, **se adelanta más sin turbo por un atajo** que con turbo por el camino convencional.

IMPRESCINDIBLE: Cuidado con las bifurcaciones y los escasos pero mortales cambios de rasante.





5. ETERNAL CITY

• **Bienvenido a Roma...** o algo parecido. Aquí las callejuelas son lo más característico... Y lo más temible.
• Vértelas con los degenerados de tus adversarios en estas calles, **repletas de obstáculos** con los que puedes destrozar el coche, es muy peligroso.
• **No uses el turbo si no estás solo,** no uses el turbo si no tienes plena visibilidad y, ante todo, no uses el turbo antes de un arco, puente o monumento estrecho. Un leve toque lateral (incluso de un coche civil) puede llevarte al desastre. **En las zonas de escaleras, sólo acelera** y con cuidado.
• Sin embargo, a diferencia de las demás ciudades, **aquí los atajos son bastante seguros**: usa el turbo en ellos y obtén saltos de órdago. Estos atajos tienen algunos obstáculos a los lados con los que puedes chocar, pero es relativamente fácil tomarlos por el centro y a toda pastilla.

IMPRESCINDIBLE: Avanza con cuidado y frena tanto como sea preciso, pero no pases los atajos de largo: son muy, muy útiles.



6. WHITE MOUNTAIN

• No se parece en nada a **Lone Peak**, pero la conducción óptima es la misma.

IMPRESCINDIBLE: Los túneles de montaña están repletos de obstáculos verticales a uno u otro lado del asfalto, evita los bordes por encima de todo.



7. EASTERN BAY

• Aunque puedes conducir normalmente, acelerando y con el turbo activado todo el tiempo, **lo ideal es recurrir a los derrapes largos**.
• **Para derrapar**, sin dejar de acelerar ni de pulsar el turbo, **toca ligeramente el freno** y tu coche perderá la tracción y podrás realizar derrapes interminables por las amplias curvas de estos circuitos. Ganarás mucho turbo, mucha velocidad y muchos metros.
• **Tus principales problemas** serán dos: **las columnas** de sujeción de puentes (suelta el turbo cuando las veas, sin parar de acelerar) y **lo confuso de los caminos**.
• **Apenas hay atajos,** sólo "diferentes autopistas que puedes tomar", así que estudia bien los circuitos. De lo contrario, puedes ir en primera posición y de repente ver que vas el último: significará que los demás han tomado un camino más corto y te han adelantado.

IMPRESCINDIBLE: Tus adversarios conocen los caminos más cortos, sígueles hasta aprendértelos.



8. CENTRAL ROUTE

• **Abusar del turbo se paga muy caro**. La proliferación interminable de carteles de colores te despistará continuamente, haciendo que confundas el discurrir de la pista si vas demasiado rápido.
• **Avanza con cuidado**, como en Eternal City; y aprovecha las zonas menos concurridas para ganar posiciones. **Hacer Takedowns** aquí es fácil, aprovéchalo.

Imprescindible: ¿No te has dado cuenta aún? ¡Aquí el tráfico va al revés, tenlo siempre presente!



4. OJOS QUE NO VEN, CHASIS QUE SE RESIENTE.



La mala visibilidad es el principal enemigo del juego. Si no ves por dónde debes ir, suelta el acelerador. Lo ideal es abusar del turbo en las rectas o zonas que conoces; para tomarte las cosas con más calma en los estrechamientos, áreas con obstáculos, atajos... Recuerda que cuando persigues a otro coche, éste siempre tiende a ocultarte obstáculos para apartarse de repente y que te la pegues tú. Si puedes elegir, usa otro carril.

5. LA DISTANCIA MÁS CORTA ENTRE DOS PUNTOS ES EL ATAJO.



Los atajos o caminos alternativos de todos los circuitos tienen la entrada y la salida marcados con luces verticales de color azul y anaranjado y se ven fácilmente a cierta distancia. Eso sí, asegúrate de saber dónde te metes cuando los uses. Hay atajos que no ahorran distancia; otros sí, pero están llenos de obstáculos y no te permitirán usar el turbo de forma segura; otros son estupendos, pero se bifurcan más adelante... En resumen: que estudies los atajos y tomes sólo los que conozcas y te convengan.

6. CONDUCE A LO VICENTE, SIGUIENDO LA CORRIENTE.



Con el nuevo sistema de *Burnout Revenge* es casi imposible pegársela cuando uno va en el sentido de circulación adecuado. Es cierto que ir en sentido contrario te rellena el turbo; y también que en sentido contrario siempre hay mucho menos tráfico, ¡pero un sólo coche que venga puede hacer que te la pegues! Ve por donde tienes que ir, pero sobre seguro.

Tipos de Prueba

Hay muchos tipos de "pruebas" en *Burnout Revenge*, no todo son carreras convencionales. En cada Rango tendrás la oportunidad de superar diferentes tipos de prueba en entornos también diferentes, ¡pero deberás estar listo para todo! Ahí van tres consejos imprescindibles para cada estilo de prueba:

1. CHOQUE

A) Chocar con el tráfico que va en tu mismo sentido no le hará nada a tu coche, de modo que cómete a unos cuantos vehículos en tu sentido antes de chocar contra otro en sentido contrario. Verás la que se lía.

B) Utiliza las rampas cuando las haya, pero no a cualquier velocidad. Calcula la distancia que hay desde la rampa hasta el lugar al que quieres llegar: en función de ello, necesitarás salir a más o menos velocidad.

C) Calcula las necesidades del nivel a la hora de escoger el coche: robusto y lento, si el tráfico civil está más bien "junto" y necesitas algo muy contundente; o ligero y rápido, si lo que te hace falta es alcanzar una zona muy alejada tras chocar o saltar en una rampa.





2. CARRERA

A) Empieza siempre jugando sucio. Si la carrera consta de más de una vuelta, puedes invertir la primera en tratar de hacer todos los Takedowns que puedas para aumentar el tamaño de tu barra de turbo y acumular un poquito. Pero después, en las siguientes vueltas, céntrate en correr y ganar.

B) Si tienes que elegir entre embestir a alguien o cortar una curva con un buen derrape, derrapa. Estás compitiendo y en una carrera los metros de ventaja valen más que los Takedowns.

C) Ignora los atajos si no los conoces bien, o te harán perder posiciones.



3. VUELTA AL ROJO

A) Ni se te ocurra pegártela. Si no conoces bien el circuito, suelta el turbo cuando no tengas plena visibilidad de lo que te viene.

B) No pierdas tiempo embistiendo tráfico o yendo en sentido contrario para recargar el turbo, casi nunca se te agotará en este tipo de pruebas.

C) Si pulsas repetidamente el turbo, tu coche corre más que si lo mantienes pulsado de forma constante, ¿lo sabías?



4. ATAQUE DE TRÁFICO

A) Asegúrate de ir siempre en el carril que corresponde a tu sentido, claro.

B) Avanza acelerando normalmente y pulsa **R1** para embestir con más fuerza a los coches civiles cada vez que los veas. Es mejor que avanzar con el turbo activado todo el tiempo.

C) Atraviesa con turbo las zonas de tráfico en sentido contrario para ganar tiempo, hasta la siguiente zona con el sentido de la circulación normal.



5. FURIA AL VOLANTE

A) Administra bien tu coche, porque aquí sufre daños. Si no estás seguro del camino, aminora.
B) Acércate a tus enemigos con turbo para ahorrar tiempo, pero deja de pulsarlo cuando les alcances. Usa el turbo de nuevo para embestirlos con golpes cortos y secos.
C) Cuando la cuenta atrás esté en rojo y necesites Takedowns con urgencia, abusa del turbo. Tus adversarios prácticamente "se suicidarán" si vas mal de tiempo, poniéndotelo todo mucho más fácil.



6. GRAND PRIX

A) Empieza ganando las dos primeras carreras. Si ves que vas a llegar a la meta en segunda posición o aún peor, dale a Reiniciar. Si no empiezas el GP ganando, es seguro que lo acabarás perdiendo.
B) Los consejos de una "Carrera" son válidos también aquí, claro.
C) Tus adversarios son más competitivos y violentos en las últimas dos carreras, de modo que sufren más accidentes y Takedowns. El circuito también suele ser más difícil hacia el final del GP, de modo que avanza despacio y seguro. Es la forma más fácil de ganar.

7. ELIMINATORIA

A) Olvídate de hacer Takedowns. El tiempo de que dispones si vas el último es muy poco, y recibir un Takedown o sufrir un accidente serán tu perdición.
B) Si vas en segunda o tercera posición, no arriesgues. Tus adversarios se echarán de la pista entre ellos o sufrirán accidentes por arriesgar demasiado.
C) En la última vuelta, cuando sólo te quede un enemigo, pisa a fondo pero sin tomar atajos y reduciendo en las curvas o estrechamientos.



Extra 1. VISTA PREVIA DE EVENTOS

Cuando desbloquees una Vista Previa, **no podrás seleccionar coche**. Se tratará de una especie de "invitación" para poner a prueba un coche que todavía no tienes o un circuito que no has desbloqueado. En cualquier caso, los consejos a tener en cuenta serían los de la Vuelta al Rojo.

Extra 2. ROMPECHOQUES

A medida que avances Rangos, empezarás a participar en pruebas de todos los tipos seguidas de la palabra "Rompechoques". Una prueba de "Furia al Volante", por ejemplo, será igual que una **"Furia al Volante Rompechoques"**, pero en esta última **podrás hacer explotar tu vehículo** cuando sufras un accidente o seas víctima de un Takedown (ver "Jerga Barnautil").

7. NUNCA DESEARÁS LA POSICIÓN DEL PRÓJIMO.



Como en los anteriores *Burnout*, aquí la CPU tiende a "igualar" las cosas entre todos los competidores, de forma que tus adversarios correrán más cuanto mejor conduzcas tú. Eso significa que todas las carreras serán siempre competitivas, así que no arriesgues más de lo necesario si vas primero (por mucho que corras, siempre tendrás a los demás en la cola).

Coches Secretos

¿Quieres conseguir los vehículos más exclusivos? Te contamos cómo desbloquearlos:

ETNIES RACER
Completa todas las pruebas de Motor City.

CUSTOM CLASSIC
Completa todas las pruebas de Sunshine Keys.

HOT ROD
Completa todas las pruebas de Lone Peak.

LOW RIDER
Completa todas las pruebas de Angel Valley.

EURO CLASSIC LM
Completa todas las pruebas de Eternal City.

CRITERION GT RACER
Completa todas las pruebas de White Mountain.

NIXON ESPECIAL
Completa todas las pruebas de Eastern Bay.

EA GT RACER
Completa todas las pruebas de Central Route.

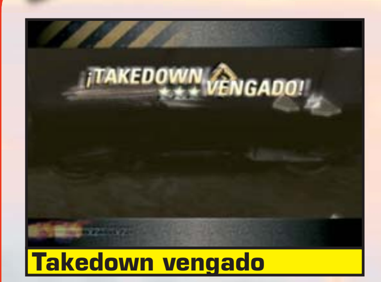
DOMINADOR ASSASIN
Si tienes una partida de *Burnout 3* guardada en la tarjeta de memoria, este coche estará disponible desde que crees un perfil en ella de *Burnout Revenge*.

LOGITECH WORLD RACER
Supera el GP del Rango 10.

BLACK ELITE RACER
Alcanza el Rango 11.

REVENGE RACER
Completa el juego al 100%.

Takedowns



Takedown vengado



Takedown distintivo



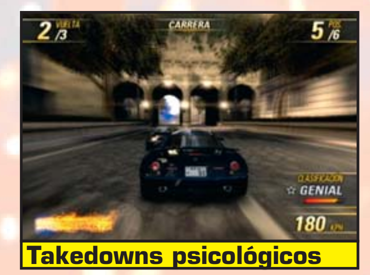
Takedown de choque



Takedown de choque



Takedown vertical



Takedowns psicológicos



Takedowns con efecto

Takedowns de devolución

TAKEDOWN

Embistes a un adversario desde detrás o lateralmente, y el muy idiota se estrella contra un obstáculo de la pista, o un muro, o se sale de la carretera... Esas cosas pasan.

TAKEDOWN VENGADO

Cuando un adversario te hace un Takedown, su coche queda marcado con una **señal roja** encima a partir de ese momento. **Si le haces un Takedown** de cualquier tipo a ese enemigo, se considerará que has "vengado" su Takedown (y volverá a estar marcado en azul).



Takedowns dobles/triples




Takedowns dobles/triples

TAKEDOWNS PSICOLÓGICOS

Si sigues de cerca a un adversario durante mucho rato, se pondrá nervioso y se la pegará al cometer un error. ¿Creías que una Inteligencia Artificial no podía tener estrés virtual?

TAKEDOWN DE CHOQUE DE TRÁFICO

Si empujas a un malo de forma que choque inevitablemente **contra un vehículo civil** y se estrelle, se considerará un Takedown de Choque de Tráfico. Fácil.

TAKEDOWN VERTICAL

Estos Takedowns son característicos de este Burnout, y consisten en algo tan sencillo **como caer encima de un adversario**. Eso sí: para caer encima de alguien, primero hay que subir por encima de él. **Nada mejor que los saltos, rampas y atajos** para eso.

TAKEDOWN DISTINTIVO

Cada ciudad tiene ciertos **Takedowns característicos** que no se pueden dar en ningún otro lugar. **Hay 24 Takedowns Distintivos** en todo Burnout Revenge, ¡anímate y búscalos! Estrellar a alguien contra un determinado puesto de helados, o contra cierto monumento, o contra...

TAKEDOWNS CON EFECTO

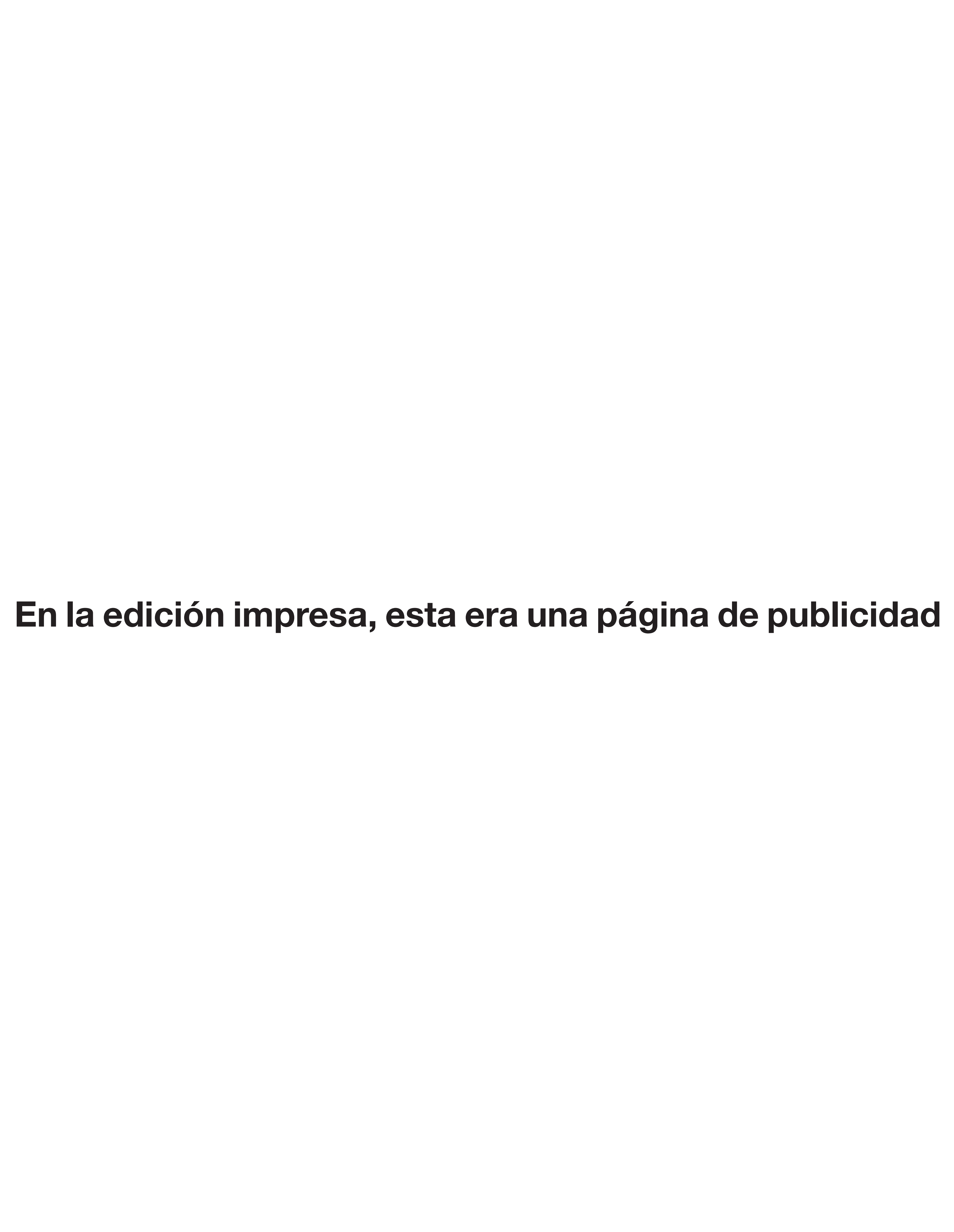
Se considera Takedown con Efecto a los **Takedowns que consigues durante el Tiempo de Impacto**, moviendo el coche a cámara lenta hacia los adversarios que vienen y alcanzándoles.

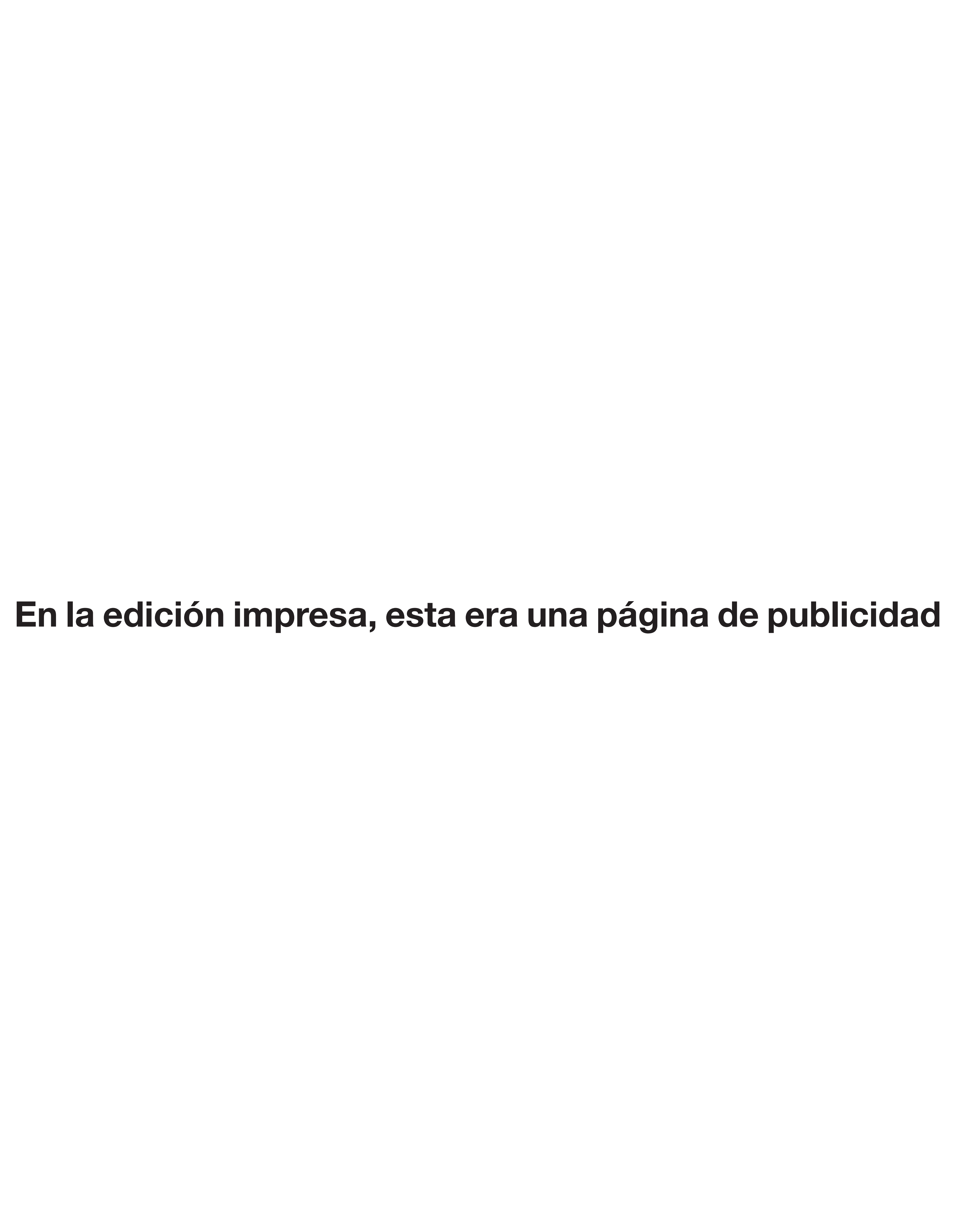
TAKEDOWNS DE DEVOLUCIÓN EXPLOSIVA

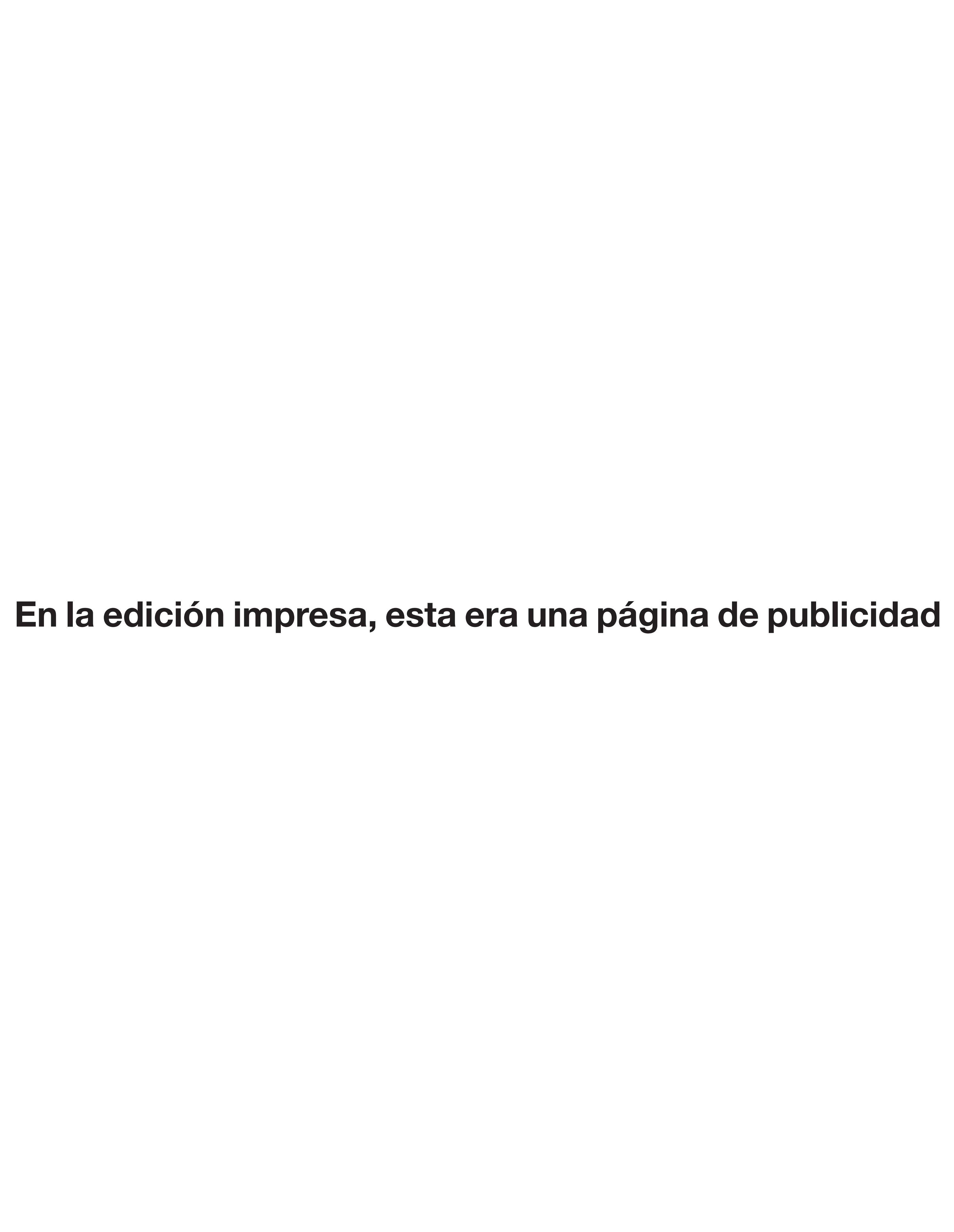
Si durante un Takedown recibido o cuando te has estrellado pulsas R2 (en caso de tener disponible el Rompechoques), a veces **alcanzarás con la onda expansiva a los malos** que vinieran tras de ti. En esos casos, habrás conseguido Takedowns de Devolución Explosiva.

TAKEDOWNS DOBLES O TRIPLES

Si instantáneamente consigues **hacer un Takedown a más de un coche** enemigo (cualquier tipo de Takedown), tendrás un Doble Takedown, una Triple Devolución Explosiva, etc. Tu contador de turbo aumentará tantas porciones como Takedowns hayas hecho juntos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Un equipo de cine llega a una isla misteriosa en la que gigantescas y salvajes criaturas campan a sus anchas en busca de presas frescas. ¡¡¡Glup!!!

Nosotros jugaremos con Jack, uno de los miembros del equipo que tendrá que ayudar a sus compañeros a salir con vida del lugar.

Llega el "rey de los monos"

King Kong

■ Compañía **Ubisoft** ■ Género **Acción** ■ Fecha **Diciembre**

¿Buenos o malos? ¿Selva o ciudad? ¿Hombre o mono? Tranquilo, en King Kong habrá para todos...

Gracias a la adaptación de la nueva versión cinematográfica preparada para estas navidades por Peter Jackson, director de la trilogía "El Señor de los Anillos", el rugido de King Kong va a sonar más alto y fuerte que nunca en PS2. Y es que el juego seguirá los acontecimientos del film y nos mostrará cómo una expedición se dirige hacia una isla misteriosa para rodar una película, que bien podría ser de terror a juzgar por lo que encuentran allí: insectos gigantes, dinosaurios con un gusto exagerado por la carne humana y unos aborígenes nada ami-



King Kong será una aventura de acción en primera persona en la que tendremos que sobrevivir usando todas las armas que tengamos a mano.



Las "misiones" a cumplir serán de lo más variadas: ayudar al resto del equipo, despejar zonas, sobrevivir al ataque de las bestias...



En algunos momentos del juego podremos jugar con King Kong y disfrutar de su enorme poder, espectacularmente recreado en el juego.

→ Así se jugará

King Kong **es un juego de acción en primera persona donde la tensión y la emoción de la película están siempre presentes. En la isla nosotros somos la "presa"...**



BIENVENIDO A LA SELVA. Lanzas, palos, armas de fuego... habrá que sobrevivir como sea.



COOPERACIÓN. Nuestros compañeros nos ayudarán dándonos armas o acompañándonos.



EL PODER DE KONG. También manejaremos al gigantesco simio con todo su poder.







gables que rinden culto a Kong, un simio gigantesco que sin duda alguna es el verdadero "rey de la selva".

EL JUEGO NOS PERMITIRÁ VIVIR LOS SUCESOS de la peli desde dos puntos de vista distintos. En primer lugar jugaremos con Jack Driscoll, uno de los miembros de la expedición que tendrá que ayudar al resto del grupo en diferentes ocasiones, defendiéndoles del ataque de las innumerables criaturas salvajes que pueblan la isla, abriéndoles paso por la jungla... Jugando con él viviremos una aventura de acción en primera persona y en la que podremos usar distintos tipos de armas: lanzas, huesos, pistolas, arcos... Por otro lado, en algunas fases también podremos meternos en la piel de King Kong para disfrutar de espectaculares peleas en tercera persona contra tiranosaurios, velocirraptores, monstruos alados... Y eso sólo en la isla, porque luego la acción también se trasladará a la ciudad, aunque de eso os hablaremos el mes que viene.

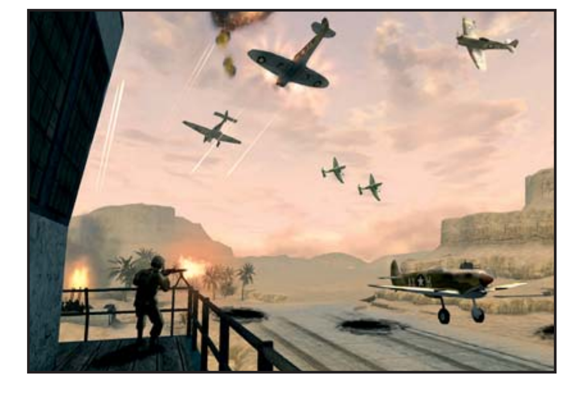
■ PRIMERA IMPRESIÓN E

King Kong se perfila como uno de los títulos más espectaculares e interesantes de cara a estas navidades.

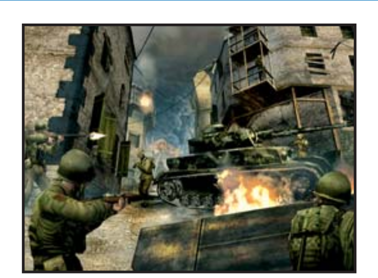


El realismo será la principal virtud de un juego de acción bélica que nos trasladará a los frentes más duros de la Segunda Guerra Mundial.





→ Así se jugará



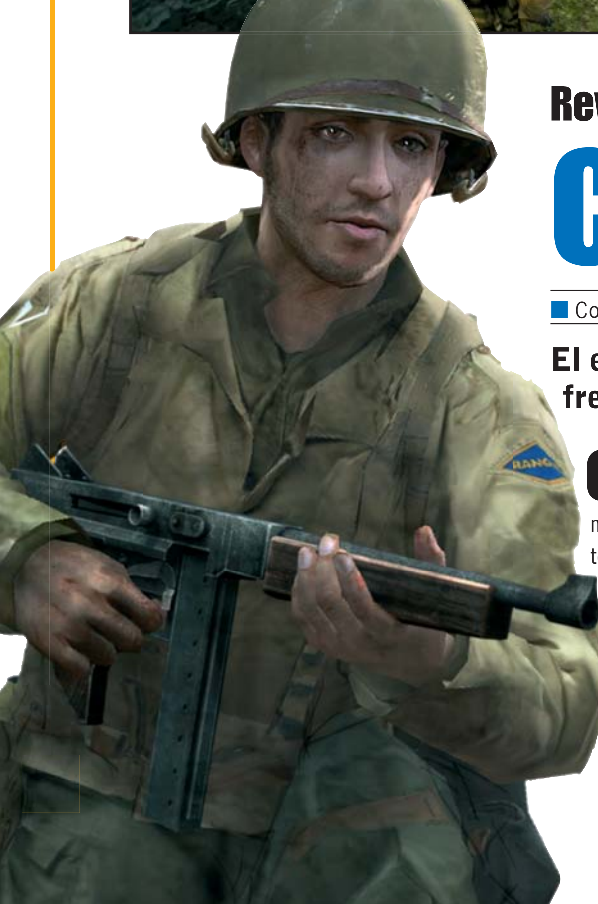
AMBIENTACIÓN EXQUISITA
La calidad de los escenarios, los potentes efectos de sonido y el extremo realismo de las situaciones harán de las batallas una experiencia única.



TROPA PERSONALIZADA
Los soldados gozarán de sus propias peculiaridades físicas y psicológicas, que irán variando con los años y la experiencia en combate.



NOVEDOSO SISTEMA DE BATALLA
Nuestros compañeros nos hablarán para indicarnos las acciones a seguir, advertirnos de presencia enemiga o pedirnos ayuda. Hay que afinar el oído.



Revive las batallas más épicas de la Segunda Guerra Mundial

Call of Duty Big Red One

■ Compañía **Activision** ■ Género **Shoot'em up subjetivo** ■ Fecha prevista **18 de noviembre**

El ejército alemán avanza en su expansión sin que nadie pueda hacerle frente, ¿te atreves a ser uno de los primeros héroes en combatirlo?

Conocida con el sobrenombre de "Big Red One", y siempre presente en la primera línea de fuego de las más peligrosas contiendas, la primera división de infantería del ejército estadounidense es considerada como uno de los escuadrones militares más importantes del siglo XX. Escuadrón del que podremos formar parte gracias a este nuevo *Call of Duty*, un juego de acción que nos enfrentará a una campaña de tres años, siempre en la piel de un mismo soldado y con unos compañeros a los que veremos evolucionar física y emocionalmente, mientras nos batimos el cobre en operaciones bélicas tan arriesgadas como las del Norte de África, Sicilia o Normandía. Un shooter táctico en el que la interacción con nuestros camaradas, el realismo gráfico y de situaciones, la jugabilidad y la calidad técnica están garantizadas. Parece que la división "Big Red One" volverá a hacer historia.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Las altas dosis de autenticidad, tensión y dramatismo causarán furor entre los aficionados al género bélico.

Sorteamos

20 juegos Burnout Revenge para PS2, 20 calendarios y 20 camisetas

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 5354!

Para participar, sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "BURNOUTPLAY (espacio) tus datos personales" y entrarás en el sorteo de 20 juegos *Burnout Revenge*, 20 calendarios y 20 camisetas. ¿A qué esperas para concursar y llevarte este divertido juego de velocidad y recuerdos muy especiales?

20 Camisetas Exclusivas

20 Calendarios Exclusivos

20 Juegos PS2

BASES DEL CONCURSO

Para participar sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: "burnoutplay (espacio) tus datos personales".

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 20 mensajes que recibirán 1 juego para PS2 de *Burnout Revenge* + 1 camiseta exclusiva + 1 calendario.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de octubre al 16 de noviembre de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

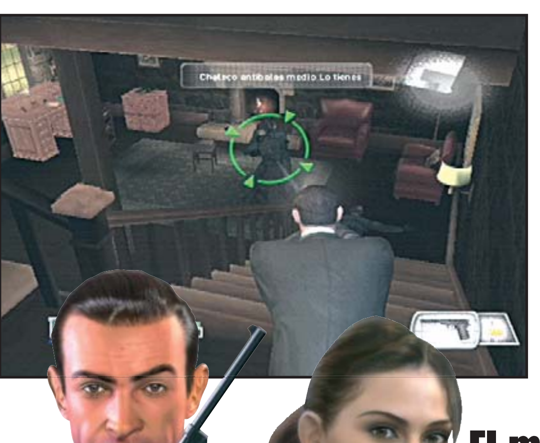
Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



© 2005 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. Electronic Arts, EA, el logotipo EA y Burnout son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. El logotipo Criterion Software y RenderWare son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Criterion Software Limited en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños. EA(tm) es una marca de Electronic Arts(tm).



James Bond vuelve en una aventura en la que la organización Spectra pretende apoderarse de una máquina militar y causar una nueva guerra.





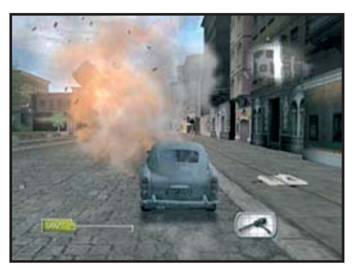
→ Así se jugará



AL SERVICIO DE SU MAJESTAD
El juego será una aventura de acción en tercera persona en la que tendremos que cumplir diversos objetivos.



LOS GADGETS DEL BUEN ESPÍA
Como es habitual, "Q" nos proporcionará los ya clásicos gadgets para ayudarnos en nuestra tarea, como el "Q-Cóptero".



¿TE GUSTA CONDUCIR?
El Aston Martin DB5 (el primer coche de James Bond) tampoco faltará, superando con él diversas fases llenas de acción y espectacularidad.

El mejor espía británico, de nuevo al servicio de PS2

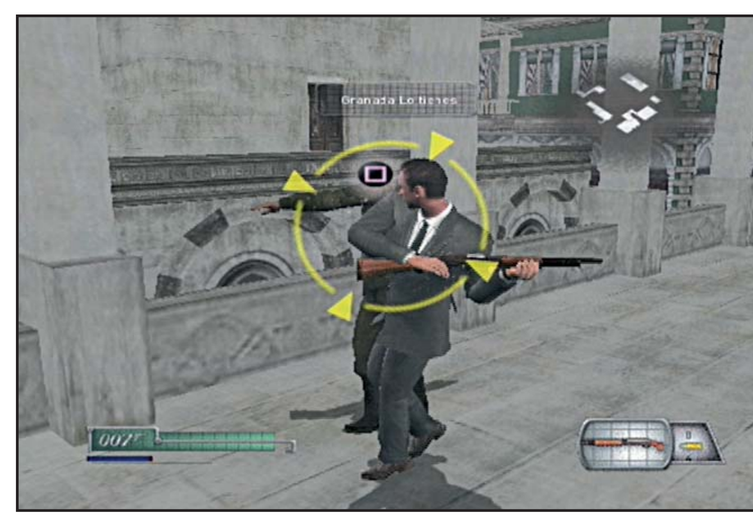
Desde Rusia con amor

■ Compañía **EA** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Noviembre**

James Bond vuelve con una aventura basada en la película del mismo título estrenada en los 60, pero repleta de espectaculares novedades.

Después de hacernos probar el "lado oscuro" del universo de 007 con *Agente Corrupto*, EA nos propone volvernos a enfundar el esmoquin de James Bond, aunque no del Bond al que estábamos acostumbrados hasta ahora, sino del clásico, interpretado por el genial Sean Connery en *Desde Rusia con Amor.* El actor escocés, el primero en dar vida en la gran pantalla al agente 007, no ha dudado ni un momento en prestar su voz y su imagen de nuevo al personaje para hacer más real la aventura. Así, el juego estará basado en la película del mismo título, la segunda del espía, aunque también incluirá escenas y misiones nuevas para darle más "emoción" a la aventura.

LA TRAMA, AMBIENTADA EN LOS AÑOS 60, NOS ENFRENTARÁ A SPECTRA, una organización criminal mundial representada en la figura de Erns Stavro Blofeld, el mejor agente de la organización, que pretende apoderarse del Lektor, un máquina de gran valor militar que se haya en poder de una bella agente rusa que Bond tiene que proteger. El objetivo real de Blofeld es enfrentar a los rusos contra los ingleses en una nueva guerra y de paso "ajus-



007 dispondrá de distintas armas y golpes para defenderse de los villanos de Spectra.


Los escenarios de la aventura serán fieles recreaciones de los vistos en la película en la que se basa.


El sistema de control será prácticamente el mismo que ya vimos en *007 Todo o Nada*, incluyendo fijación de blancos, momentos Bond...


Las fases conduciendo el Aston Martin de 007 serán de lo mejor de lo juego. El coche, claro, también lleva incorporados gadgets.


Gracias al "Q-Cóptero" podremos acceder a zonas innacesibles para Bond, como los túneles de ventilación y abrirnos camino.

tarle" las cuentas a Bond por haber matado al Dr. No en una aventura anterior.Así arranca *Desde Rusia con Amor*, un juego de acción en tercera persona con 19 niveles que sigue la línea de *Todo o Nada* (tanto en control como en apartado gráfico), y que nos ofrece de nuevo los momentos o la visión "Bond", sistema de fijación de blancos...

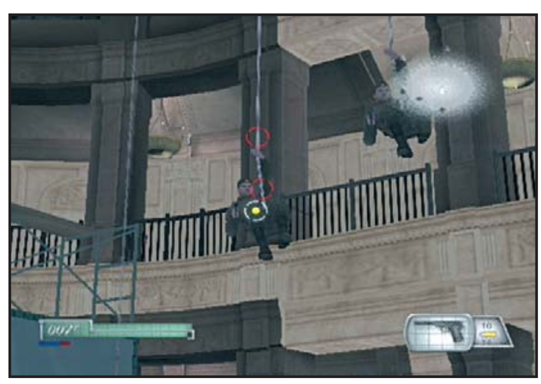
ESO SÍ, EL JUEGO TAMBIÉN CUENTA CON NOVEDADES, incluyendo movimientos nuevos para Bond, como tirar mesas para parapetarnos detrás, saltar vallas o setos, pegarnos a las paredes y asomarnos lo justo para disparar, acercarnos a hurtadillas para sorprender a un enemigo por la espalda y dejarlo inconsciente de un golpe... Eso sí, también podremos usar diversas armas de fuego, como granadas, ametralladoras, escopetas, pistolas con silenciador...

Y los ya clásicos gadgets inventados por "Q", como el jetpack, que nos permitirá volar, o el Q-cóptero, un pequeño "juguete" controlado a distancia que nos servirá para meternos por zonas inaccesibles y despejar el camino, por ejemplo. Además, según cumplamos objetivos en cada misión, ganaremos puntos con los que luego podremos mejorar las habilidades físicas de Bond y nuestro armamento.

Evidentemente, no faltarán las trepidantes misiones tras el volante del Aston Martin DB5 de Bond, armado con distintos gadgets y armas, y un modo Multijugador que promete diversión a raudales. Una aventura variada y muy prometedora.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

James Bond va a volver con una aventura "clásica" que encantará a los seguidores del género.


Usando el "foco Bond" podremos ver los puntos donde podemos hacer blanco y eliminar antes a nuestros enemigos. Lo difícil luego es acertar...


Sean Connery, el primer James Bond, ha prestado su voz y su imagen para que la fidelidad con la película sea total. Juzgad el resultado.

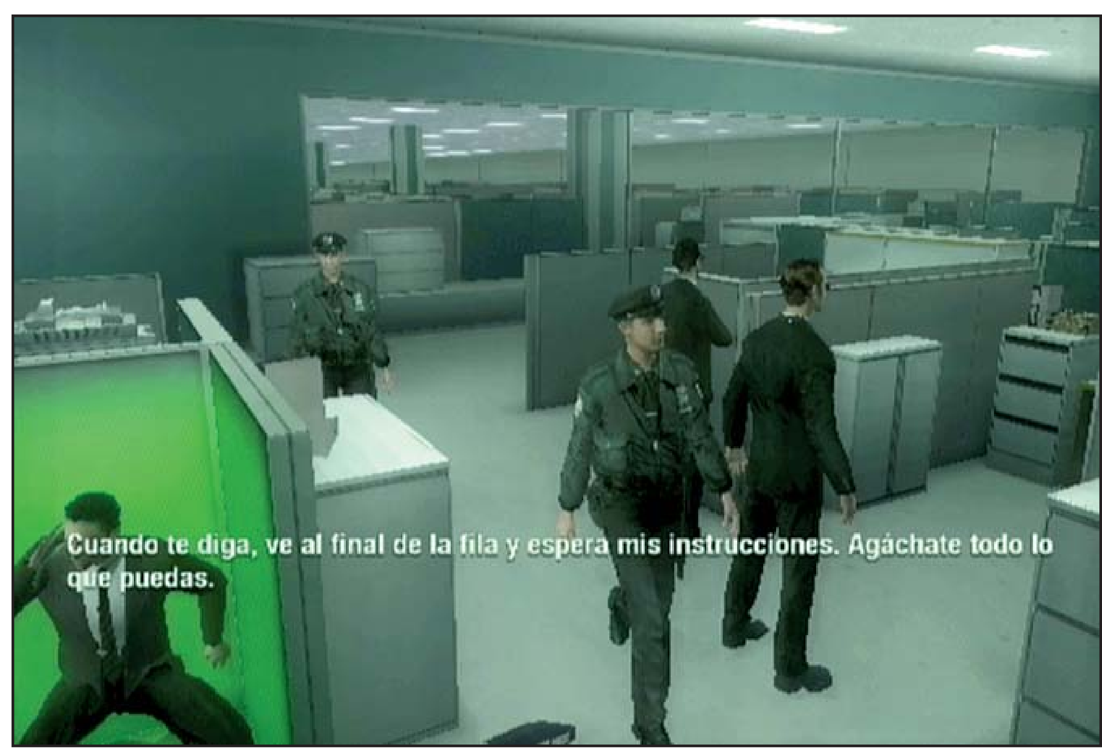
→ Espías como nosotros

El Multijugador incluirá 5 modos de juego en siete mapas y en él podrán participar hasta cuatro jugadores. Habrá power-ups, armas especiales villanos clásicos del "universo Bond" y recompensas para mejorar al personaje.


Podremos jugar con un montón de personajes, entre ellos villanos como Goldfinger o el Dr. No.



En el modo Torneo conseguiremos puntos con los que mejorar nuestros atributos.



Path of Neo es un juego rebosante de acción y espectacularidad que recrea los mejores momentos de la trilogía "Matrix"... con alguna sorpresa.





→ Así se jugará



LIBERA TU MENTE
Gracias a varios programas de entrenamiento aprenderemos técnicas de combate: kung-fu, manejo de la espada, de armas de fuego...



¿QUÉ ES MATRIX?
Jugando con Neo podremos incluso llegar a ver el "código" en el que se basa Matrix y aprender a quebrantarlo a nuestro antojo.



CONVIÉRTETE EN EL ELEGIDO
Aumentando de nivel y mejorando nuestras habilidades llegaremos finalmente a convertirnos en el "Elegido" de la profecía.



El camino del elegido se abre ahora ante ti

Matrix: Path of Neo

■ Compañía **Atari** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **11 de noviembre**

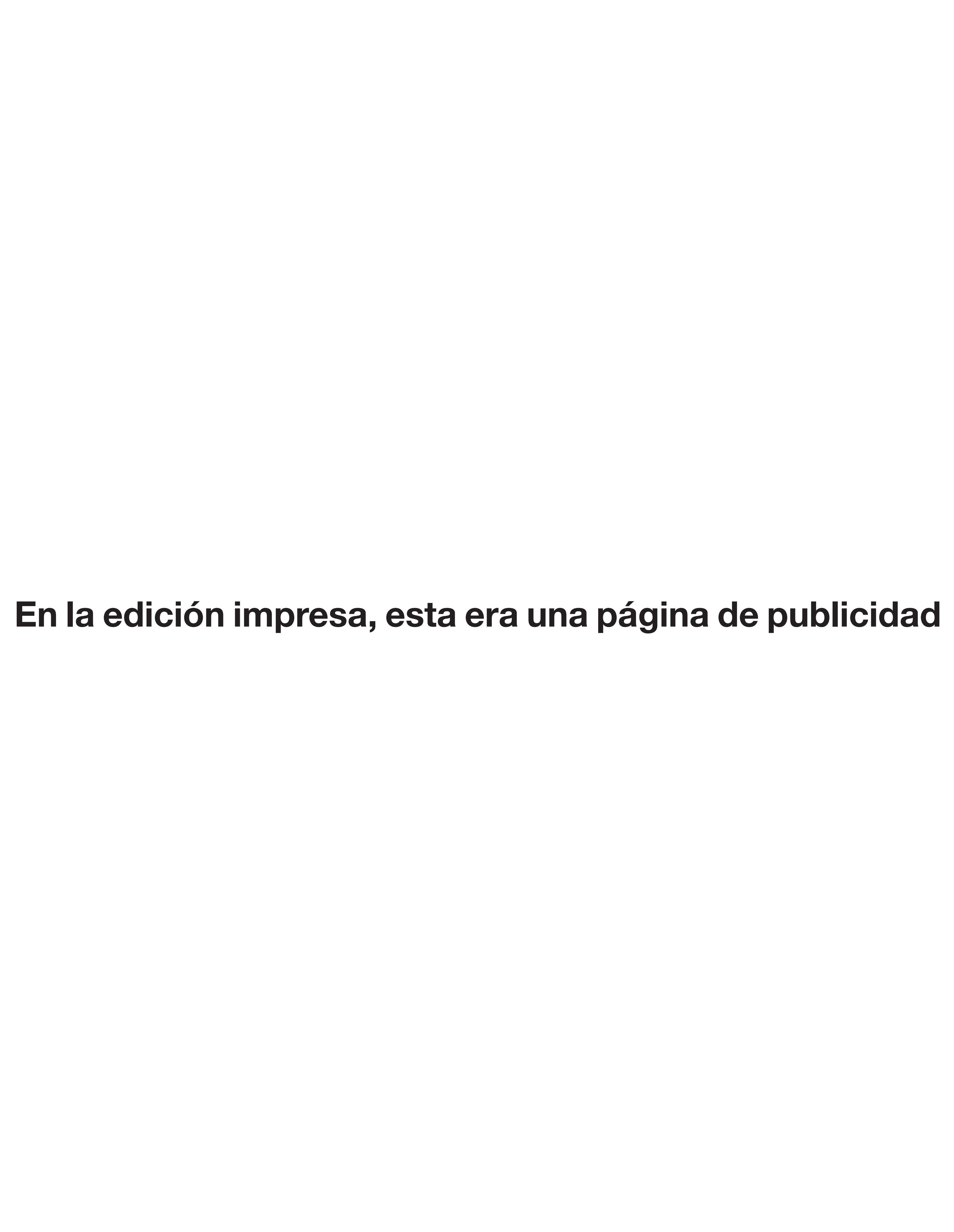
Si jugaste *Enter the Matrix* y te quedaste con ganas de meterte en la piel de Neo, ahora vas a tener la oportunidad de convertirte en él.

Path of Neo es una experiencia nueva dentro de la trilogía "Matrix". El juego nos llevará por los momentos más espectaculares de las tres películas, como el rescate de Morfeo o el enfrentamiento contra los peligrosos agentes, por poner un par de ejemplos. Aunque la aventura sigue la trama de los filmes, en ocasiones habrá pequeñas variantes de lo ya visto en el cine. Por eso Shiny, la compañía de Dave Perry y responsable del juego, ha contado con la ayuda del reparto principal de actores, que han prestado sus voces y su imagen para dar lugar a una "continuación" un tanto alternativa de la historia.

Por supuesto, Neo contará con sus habilidades en Matrix: artes marciales, dominio de las armas blancas y de fuego y el "tiempo foco", con el que es capaz de esquivar balas. Todo el sistema de combate y habilidades estará enfocado para ir mejorando a medida que adquirimos más experiencia, hasta llegar finalmente al nivel del "Elegido". Y atentos al "final", porque habrá sorpresas...

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Ahora sí que vamos a tener la sensación de "meternos" dentro de Matrix y vivir las aventuras de Neo.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Como en las anteriores entregas de la saga, deberemos hacer progresar a nuestro Sim en la vida... Aunque ahora en un entorno gráfico muy superior.



→ Así se jugará



UNOS SIMS A TU MEDIDA
Podrás modificar los personajes tanto en el aspecto físico, como en su personalidad. Todos los factores influirán en su futura vida.


MIMADO HASTA EL LÍMITE
Para lograr que nuestros "sims" sean felices, tendremos que cumplir todos sus deseos y necesidades: descansar, dormir, divertirse...


AMIGO DE TUS AMIGOS
El éxito social se basará en crear amistades y mantenerlas con diversas acciones. Por supuesto, también podremos "ligar"...

"Living" la vida loca... en tu PS2

Los Sims 2

■ Compañía **EA Games** ■ Género **Gestión/Simulador** ■ Fecha prevista **9 de noviembre**

La nueva entrega del mejor simulador social llega a PS2, para que puedas "vivir" una existencia llena de placeres... y problemas.

Los Sims inauguraron con éxito el género de los simuladores sociales gracias a su originalidad e infinitas posibilidades. Ahora, su nueva entrega respaldará ese éxito incluyendo interesantes mejoras tanto en el sistema de control (ahora controlaremos a nuestros personajes como si se tratara de un juego en tercera persona), así como en las posibilidades de interacción con el entorno y con otros Sims (más objetos para decorar nuestra casa, relaciones sociales más complejas, más localizaciones... Por supuesto, el objetivo del juego será el mismo, "vivir" una vida con todo lo que conlleva: alimentarlos, buscarles empleo, relacionarles con otros "sims"... Y todo para lograr éxito social y alcanzar nuevos objetivos en nuestra "vida" virtual. Sin duda, una interesante propuesta para todos aquellos que busquen un descanso entre tanto juego de acción...

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB
Una continuación con muchas más posibilidades y que mantendrá intacta toda la originalidad de la serie.

Battlefront II nos enfrentará a multitudinarios combates (incluso espaciales) en los principales escenarios de las 6 películas de "Star Wars".



→ Así se jugará



LOS ESCENARIOS MÁS RECIENTES
Libraremos batallas en lugares tan dispares como Coruscant, Mustafar o Utapau, todos ellos pertenecientes al Episodio III.



MÁS PERSONAJES Y VEHÍCULOS
Manejaremos a los más famosos caballeros de las órdenes Jedi y Sith, así como de un amplio número de vehículos de tierra y "espacio".



MODO ONLINE DEMOLEDOR
Podremos librar apocalípticas batallas en pleno espacio con más de veinte compañeros. Y la estabilidad online se verá muy mejorada.

Toda la espectacularidad y la mejor acción de la mítica saga

Star Wars Battlefront II

■ Compañía **LucasArts** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **2 de noviembre**

Rebeldes, separatistas, fuerza imperiales... Elige tu bando y prepárate para la lucha intergaláctica más devastadora que se ha visto en una consola.

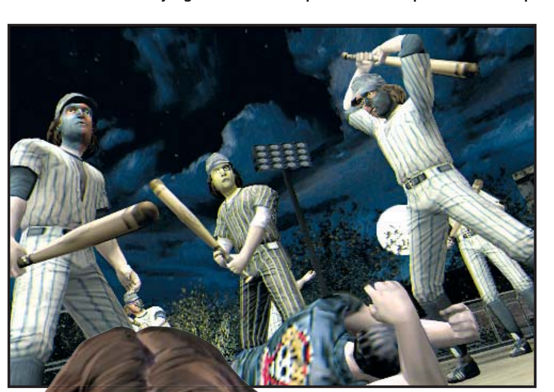
Disfrutar de las batallas más fastuosas de la saga completa de "Star Wars" era un sueño que LucasArts va a convertir en realidad. Y es que la esperada secuela del aclamado *Star Wars Battlefront* nos brindará la oportunidad de combatir en escenarios de las seis películas de la saga. Y además, podremos jugar solos o disfrutar de un modo Online para hasta 24 jugadores que promete ser impresionante. En cualquier caso, podremos tomar partido por cualquiera de los bandos galácticos (rebeldes, clones, imperiales y droides), ponernos a los mandos de más de una treintena de vehículos y hacer uso de nuestra destreza con el sable láser y los poderes de la Fuerza. La guinda la pondrán las batallas espaciales, donde podremos combatir con nuestro propio caza o defendernos a bordo de una nave nodriza de las incursiones enemigas. El mes que viene os daremos todos los detalles.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Un juego de acción que podría entusiasmar tanto a los fans de "Star Wars" como a los del juego Online.



The Warriors será un juego de acción cooperativo en el que tendremos que huir del resto de bandas por toda Nueva York mientras intentamos sobrevivir.





→ Así se jugará



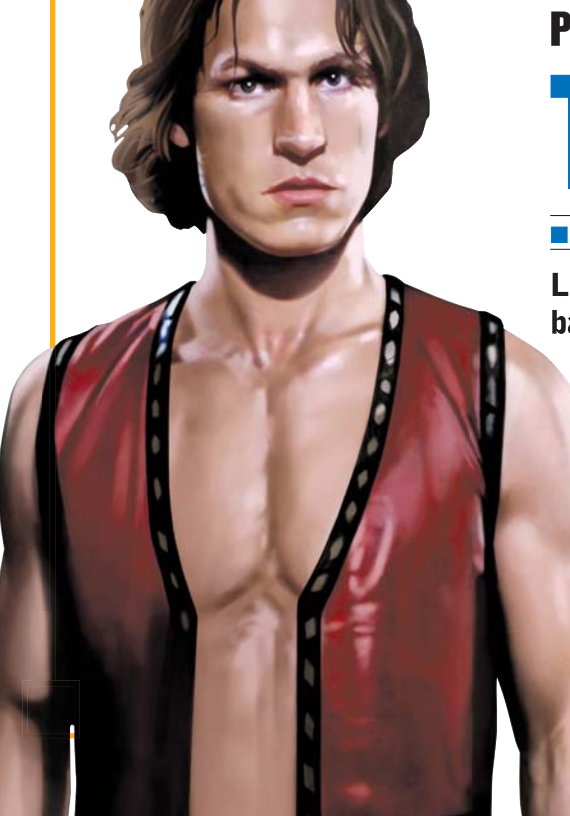
SOBREVIVIR ES LA CLAVE
Como miembro de los Warriors, tenemos que huir del resto de las bandas atravesando Nueva York. La noche va a ser larga...



DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS DURO
Eso sí, no todo será correr. También habrá que repartir "leña" ayudados por un amigo y usando distintos estilos de lucha.



HAY QUE SABER SER JEFE
Jugando con el líder de la banda también podremos dar sencillas órdenes al resto de miembros para resolver situaciones.



PS2 te invita a unirte a la banda de los amos de la noche

The Warriors

■ Compañía **Rockstar** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Noviembre**

Los Warriors son acusados de un asesinato que no han cometido y el resto de bandas tratarán de vengarse acabando con ellos... ¿Serás capaz de sobrevivir?

A finales de los 70 la película "The Warriors" tuvo un éxito moderado. Hoy, más de 25 años después, se ha convertido en un clásico del género "pandillero" que va a contar con versión consolera. Eso sí, el argumento del juego sólo recrea el último tercio de la película, ya que Rockstar ha querido incluir elementos que no aparecían en el film, como la fundación de los Warriors, para ofrecernos una especie de "precuela jugable". Esto se traduce en una aventura de acción en la que manejaremos a distintos miembros de la banda, cada uno con diferentes estilos de pelea y habilidades, con los que tendremos que distraer a la policía, detener invasiones territoriales, robar radiocassetes de coches, asaltar tiendas o transeúntes... Todo lo que un "pandillero juvenil" haría. Además, incluye un modo Cooperativo para dos jugadores que va a ser uno de los muchos aciertos de un gran juego de acción para estas Navidades.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Los fans de los juegos de lucha "todos contra todos" no pueden dejar pasar la ocasión de convertirse en un Warrior.

Los combates de temática bélica serán la base de este impactante shoot´em up, que tendrá en el interesante modo Online una de sus mejores bazas.

→ Así se jugará



Y TÚ, ¿QUÉ QUIERES SER?
Cada ejército tiene diversas especialidades (francotirador, ingeniero, tropa de asalto, etc.), cada una con habilidades y armas exclusivas.



ACCIÓN POR TIERRA, MAR Y AIRE
Además de las 50 armas disponibles, podremos manejar hasta 30 vehículos diferentes como jeeps, barcos o helicópteros.



JUGAR SOLO O ACOMPAÑADO
Junto a la prometedora opción Online, encontraremos una campaña individual de lujo que contará con más de 20 intensas misiones.

La Red se pone en pie de guerra

Battlefield 2: Modern Combat

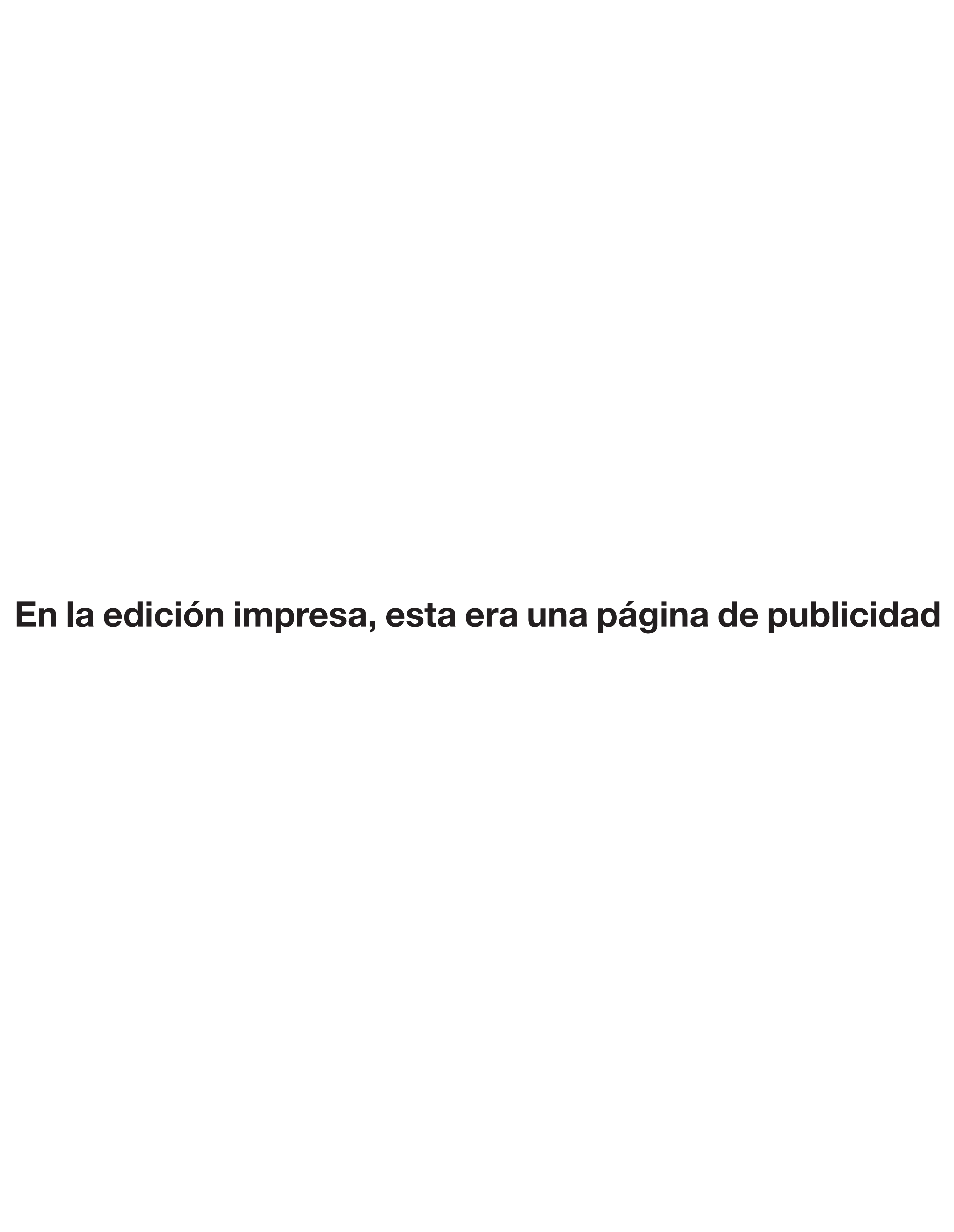
■ Compañía **EA** ■ Género **Shoot´em up subjetivo** ■ Fecha prevista **16 de noviembre**

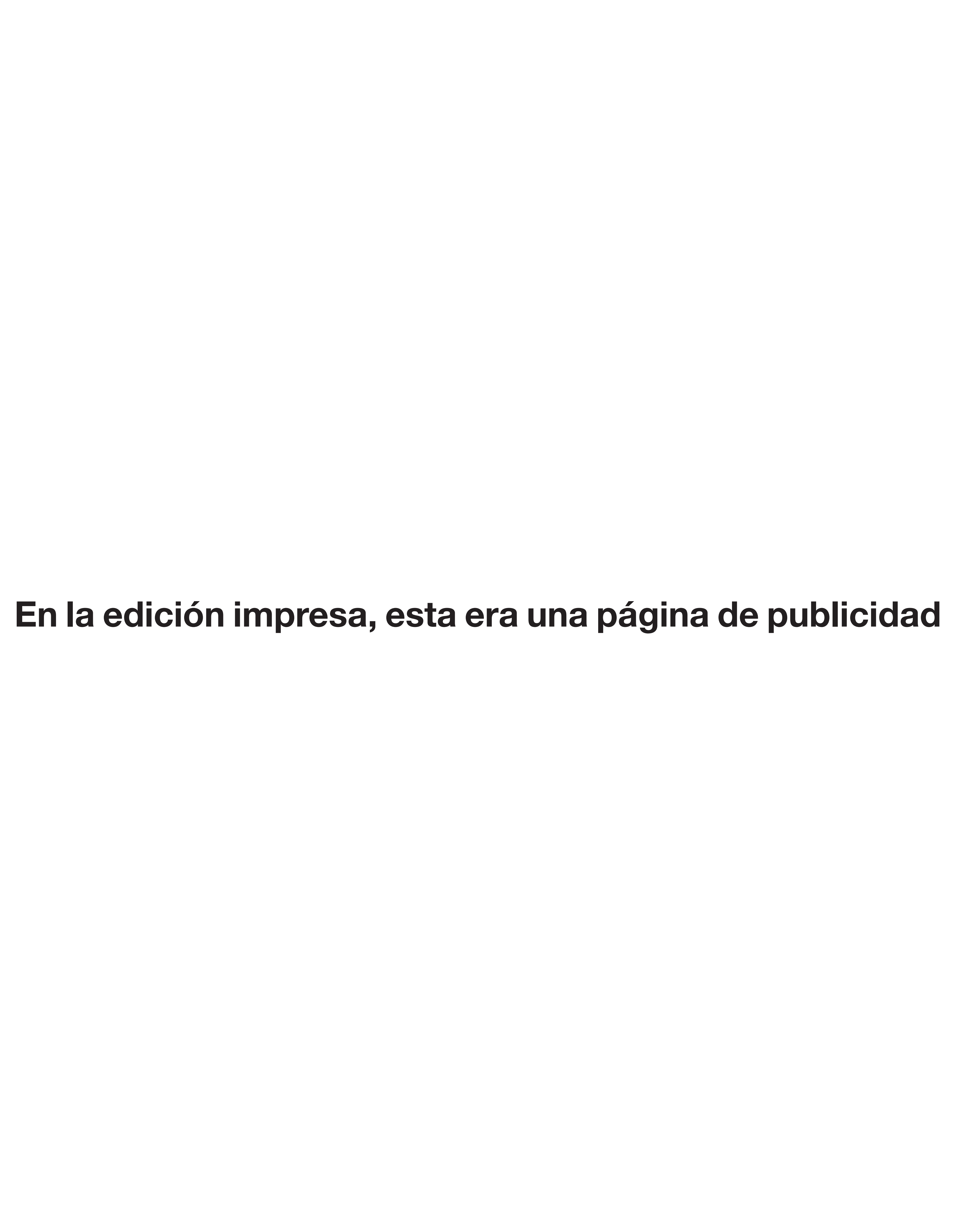
Tras arrasar en PC, la serie *Battlefield* se traslada a nuestra consola para demostrar que todavía hay mucho que decir dentro del juego Online de PS2.

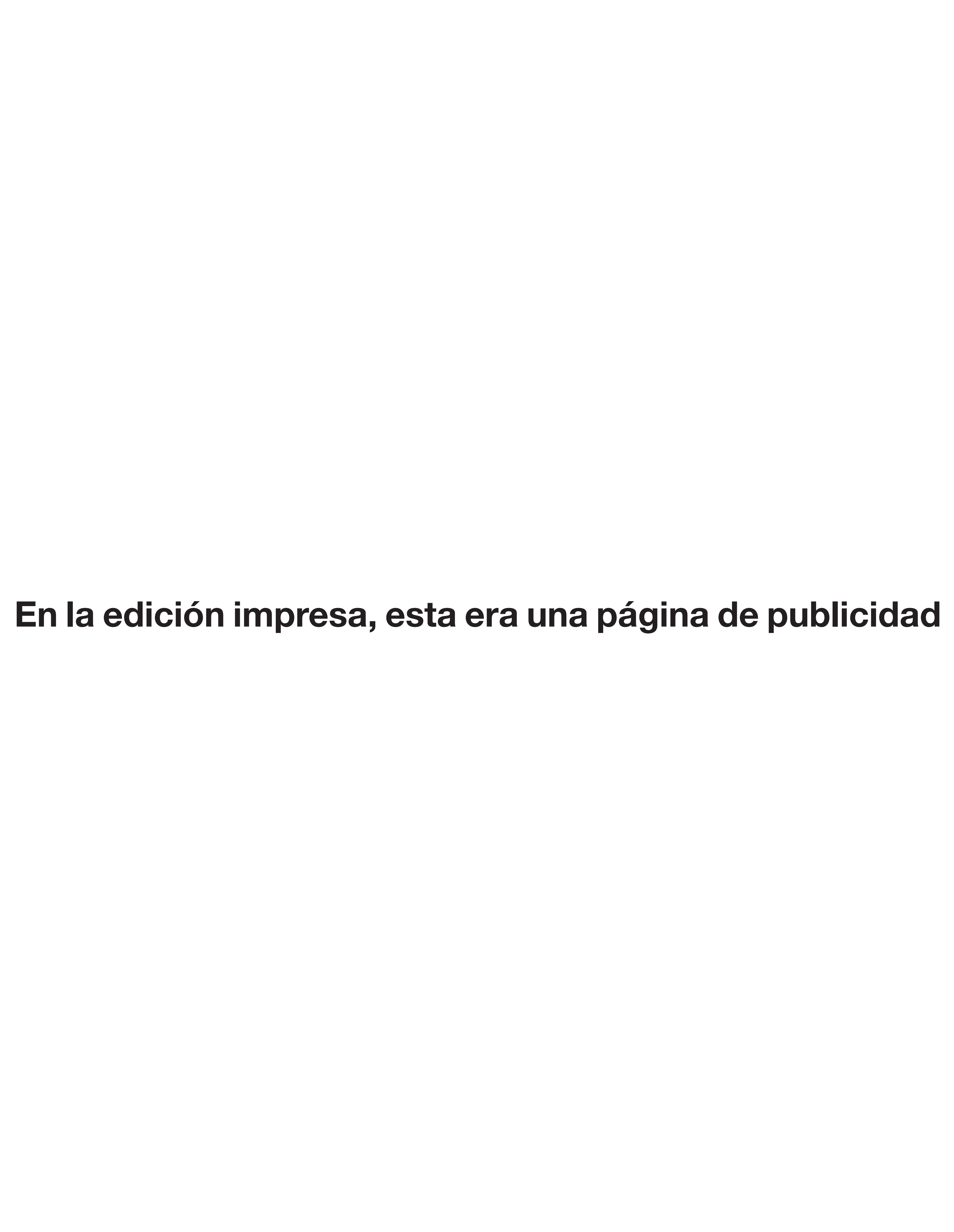
El mejor juego Online de PS2, *SOCOM II*, tendrá un duro rival con la llegada de *Battlefield 2*, un shoot' em up de temática bélica repleto de acción y con unas interesantes opciones multijugador. El juego nos situará en un futuro conflicto militar en el que podremos participar como soldados de uno de los 4 bandos disponibles (EEUU, Unión Europea, China y Coalición de Oriente Medio) junto a otros 23 jugadores de la Red. Así, podremos disfrutar de más de una decena de mapas multijugador asumiendo el papel de distintos cuerpos del ejército (cada uno con características propias) en los más variados escenarios. Pero lo mejor de todo será que podremos manejar hasta 30 vehículos distintos (helicópteros, barcos...) y hacer uso de más de 50 armas diferentes. Si a todo ello unimos una completa campaña para un solo jugador y un sólido apartado gráfico, tendremos un prometedor título que deberían seguir con especial atención los amantes del juego Online.

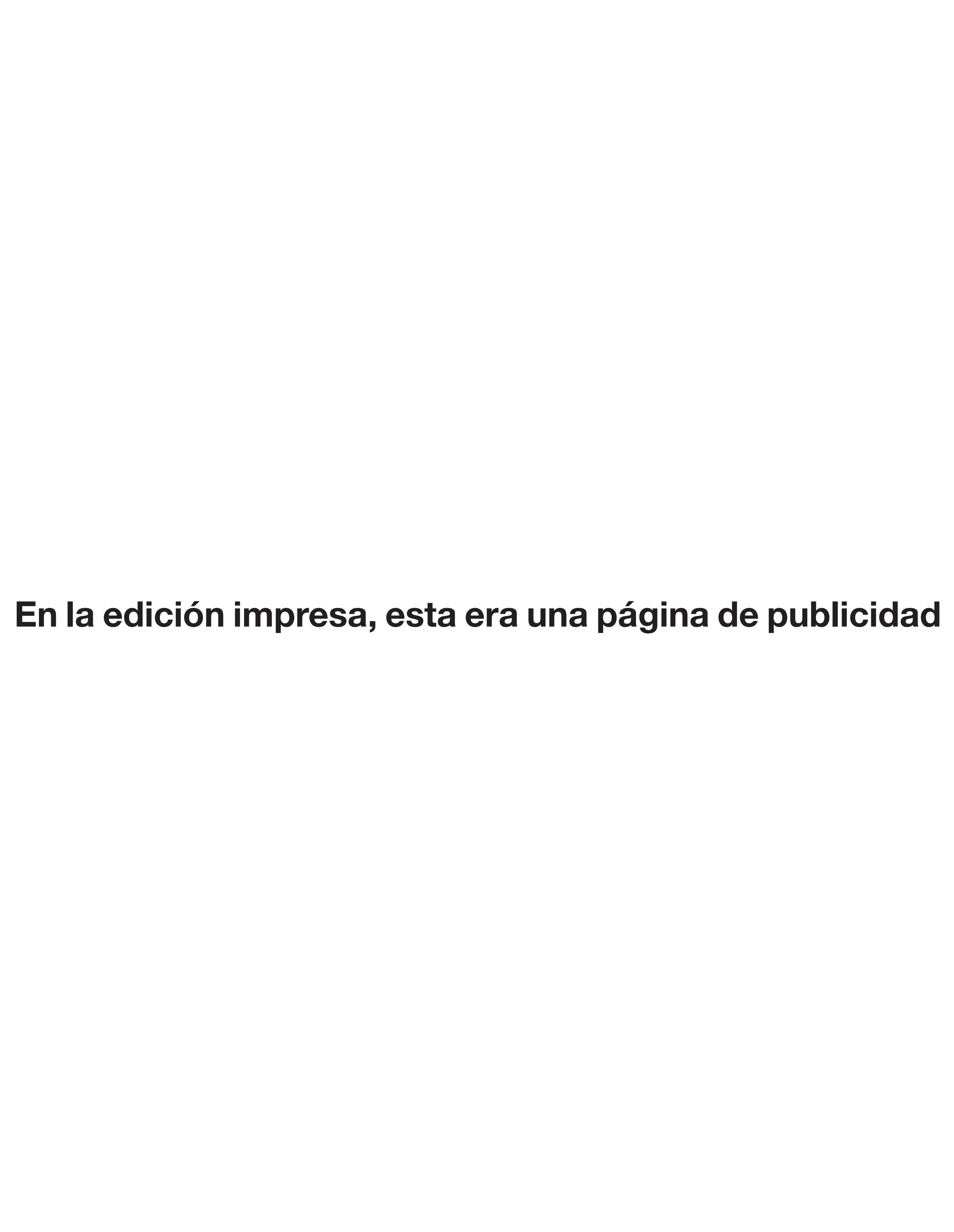
■ PRIMERA IMPRESIÓN (E)

Un juego repleto de acción que promete dar mucha "guerra", sobre todo por su interesante modo Online.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



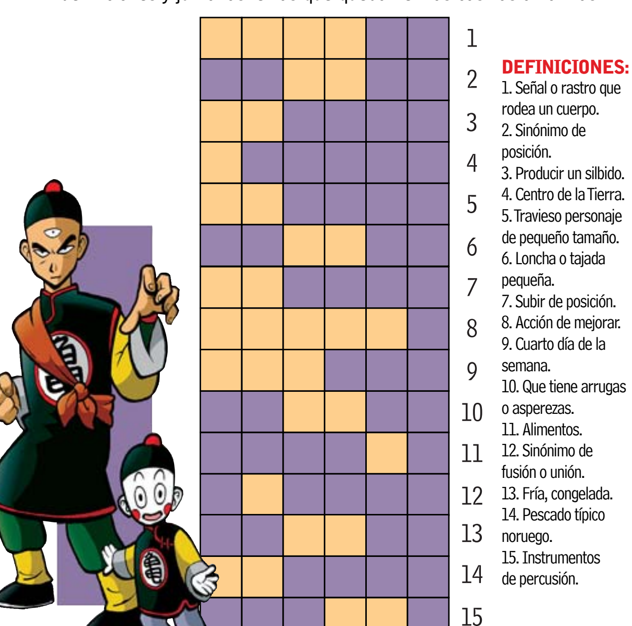
¡Sorteamos 10 juegos Dragon Ball Z Tenkaichi!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play82 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Dragon Ball Z Budokai Tenkiachi* para PS2 que Atari y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

MENSAJE EN CLAVE

TÓMATE AHORA UN RESPIRO, aparta a un lado los combates cuerpo a cuerpo y descubre el mensaje secreto que hemos escondido. Para encontrarlo, rellena los cuadros con las definiciones y junta las letras que quedan en las casillas amarillas.



DEFINICIONES:

1. Señal o rastro que rodea un cuerpo.
2. Sinónimo de posición.
3. Producir un silbido.
4. Centro de la Tierra.
5. Travieso personaje de pequeño tamaño.
6. Loncha o tajada pequeña.
7. Subir de posición.
8. Acción de mejorar.
9. Cuarto día de la semana.
10. Que tiene arrugas o asperezas.
11. Alimentos.
12. Sinónimo de fusión o unión.
13. Fría, congelada.
14. Pescado típico noruego.
15. Instrumentos de percusión.

HUMOR







SOPA DE DRAGÓN

EL PLANTEL DE PERSONAJES QUE HA ACOMPAÑADO A GOKU A LO LARGO DE SUS AVENTURAS ES IMPRESIONANTE, pero no te vamos a pedir que los recuerdes a todos ellos, sino sólo a 20, y que además los encuentres en nuestra sopa de letras. ¿Será más fácil que encontrar las Bolas de Dragón...?



NOMBRES A ENCONTRAR:
Piccolo, Goku, Shen, Yamcha, Vegeta, Krilin, Broly, Videl, Trunks, Cell, Dabra, Bu, Gogeta, Goham, Ginou, Freezer, Chichi, Taopaipai, Bardok, Dr Gero.

PASATIEMPO CONCURSO

CONSIGUE EL RADAR

NUESTRO AMIGO GOKU ESTÁ UN POCO LIADO, pues no sabe qué camino tomar para conseguir el famoso radar que le indicará dónde están las bolas de dragón. Seguro que tú le ayudas..

B.

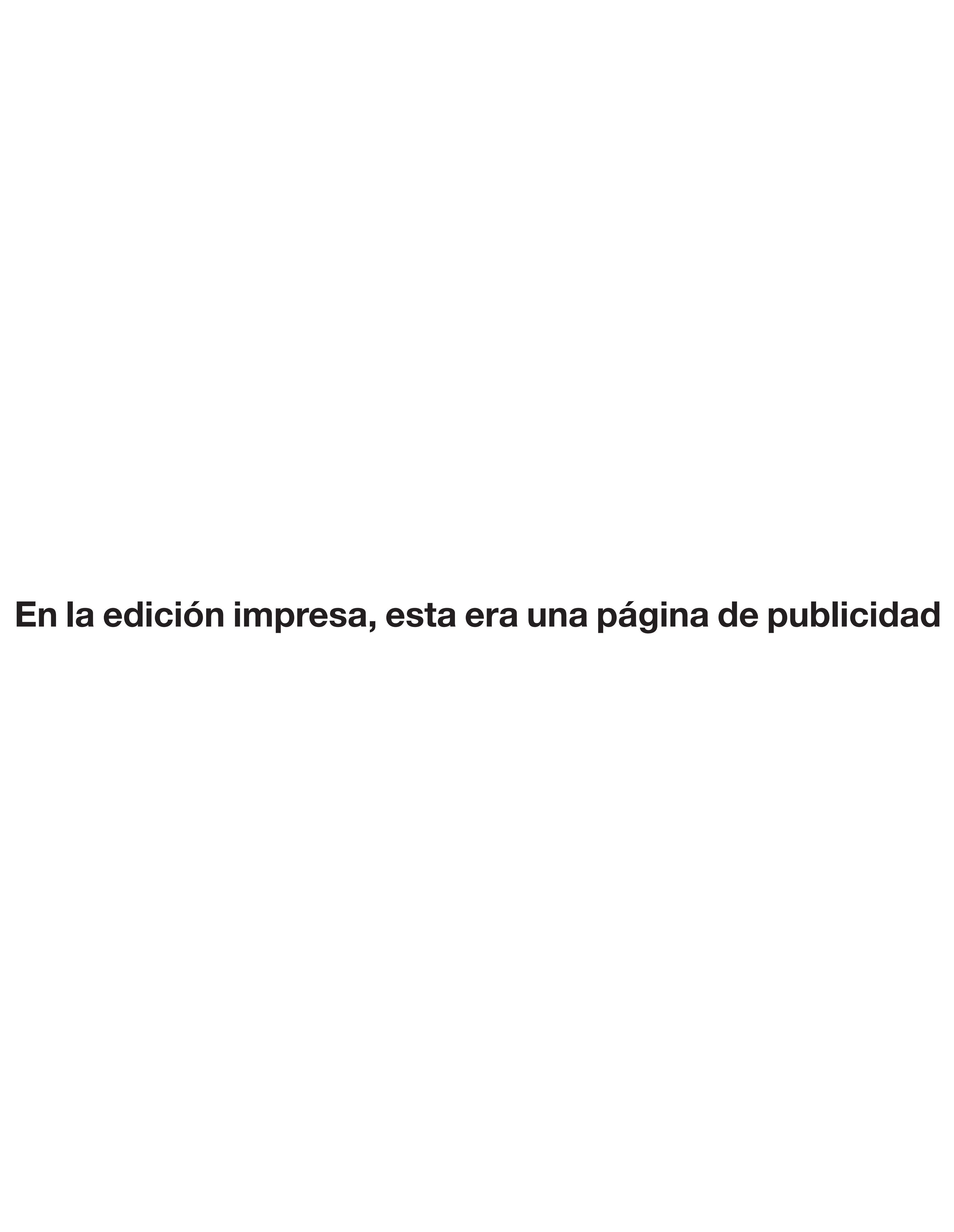
A.

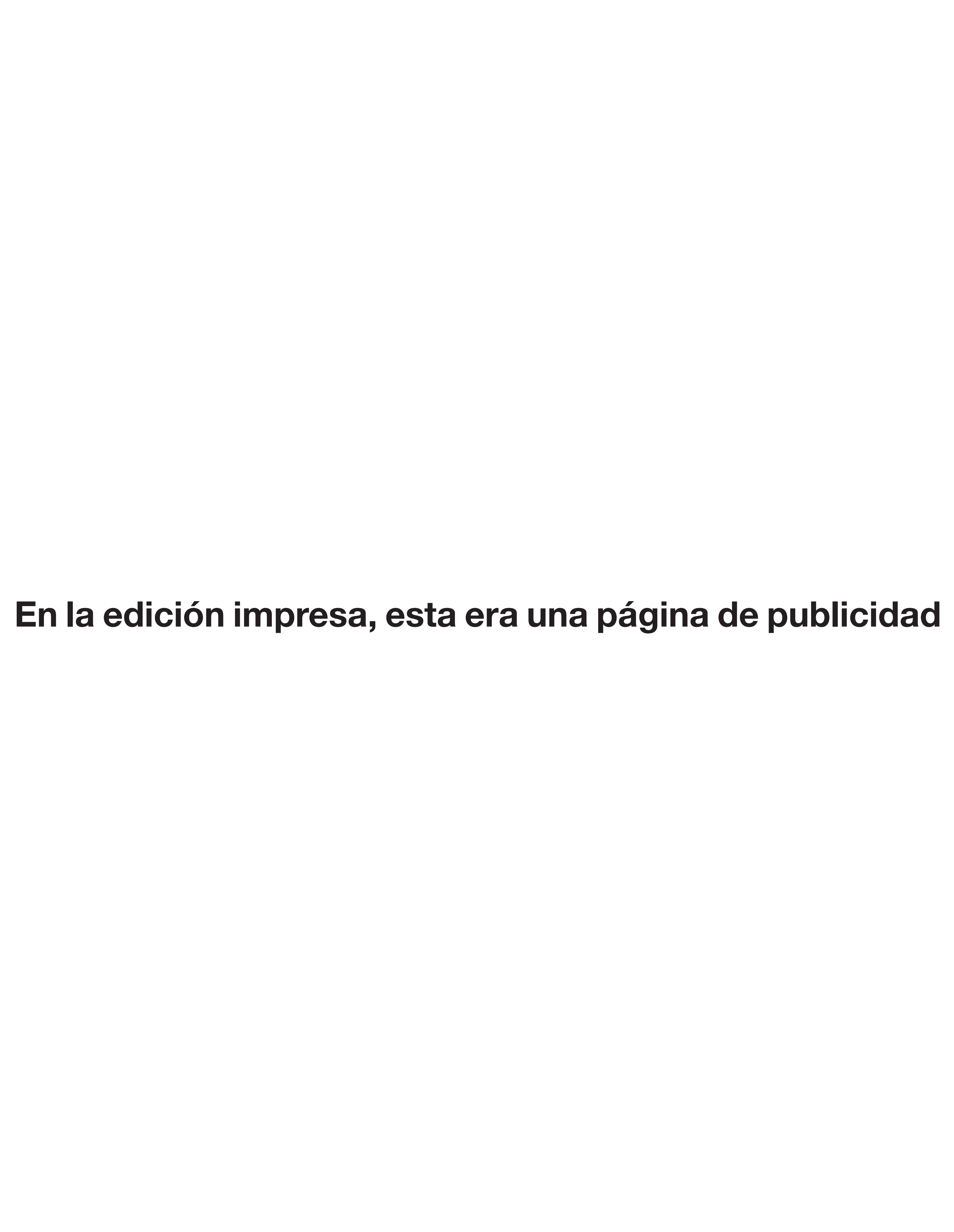
C.

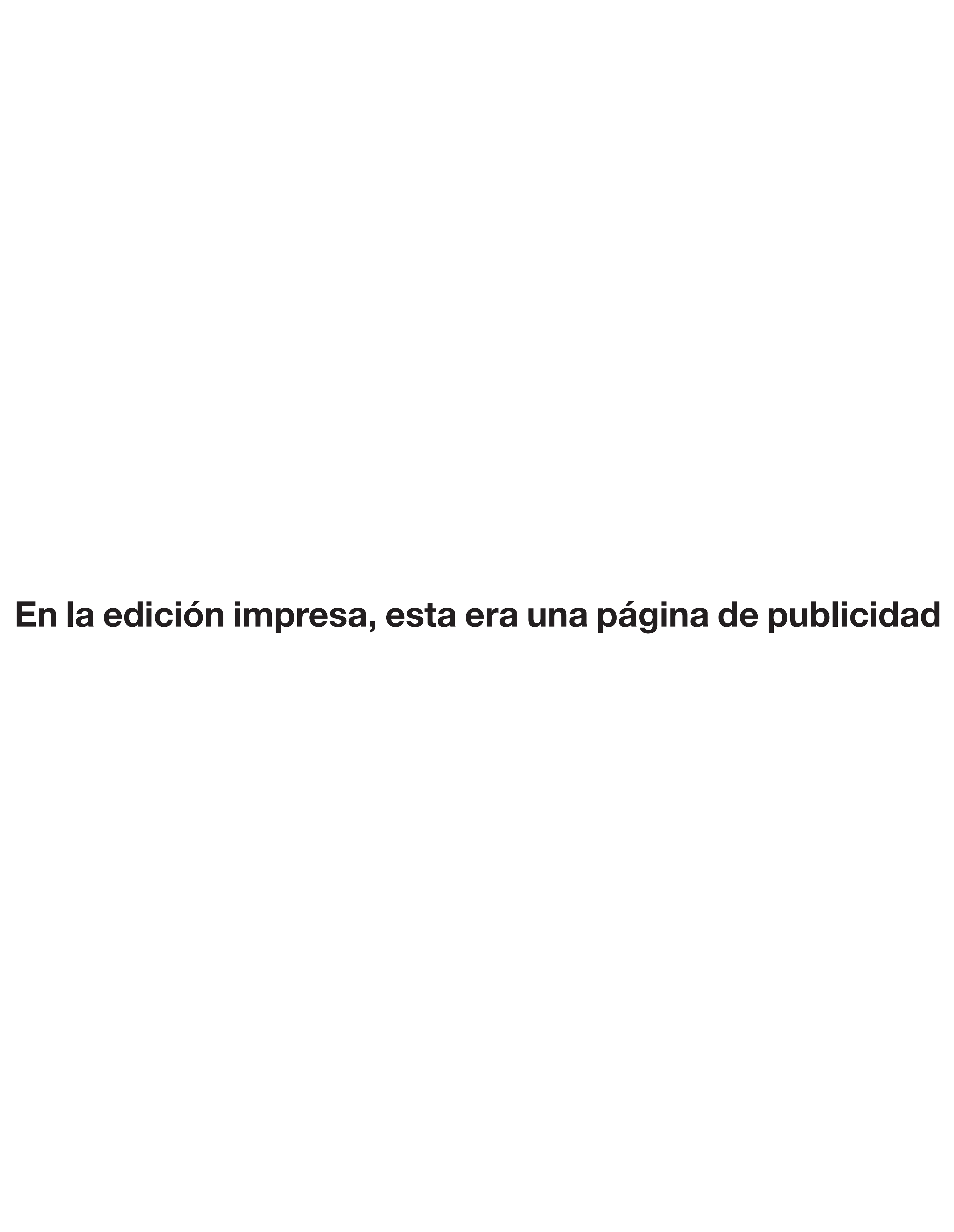
SOLUCIÓN: ❑

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play 82 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play79 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de octubre al 16 de noviembre de 2005.
Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 17 DE NOVIEMBRE

COMPARATIVA
→ SOUL CALIBUR III VS TEKKEN 5
Dos clásicos de la lucha cara a cara: descubre cuál es el más completo y espectacular.

NOVEDAD
→ GTA LIBERTY CITY STORIES
Analizaremos a fondo el primer GTA para PSP, para que sepas cuánto se parece al de PS2.

MINIGUÍA COLECCIONABLE
→ TORRENTE 3
Convertirse en Torrente no es sencillo, menos mal que te contamos las claves para lograrlo.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2 y PSP no puedes perderte el próximo Play2Manía.

→NOVEDADES
Analizaremos los juegos más esperados para PS2 y PSP: *GTA Liberty City Stories*, *True Crime Streets of NY*, *Soul Calibur III*, *Torrente 3*, *Desde Rusia con Amor*, *Prince of Persia: las Dos Coronas*, *Jak X*, *Los Sims 2*...

→Previews
Y os avanzaremos los últimos datos sobre: *Harry Potter*, *Las Crónicas de Narnia*, *NBA 2K6*, *Siren 2*, *Killzone 2*...

NOVEDAD
→ KING KONG
Un clásico del cine que se renueva y que también promete dar mucha guerra en PS2.



→Guías y trucos
No te pierdas la guía completa para *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi* y un montón de trucos para PS2 y PSP.

→Periféricos
Daremos un repaso a los mejores complementos para PS2 y PSP: altavoces, pads, kits de protección, volantes...

→Guía de compras
Y, como todos los meses, una selección de los mejores juegos de PS2 y PSP ordenados por géneros, para que sepas qué juego es el que debes comprar.



→ SUPLEMENTO GRATUITO
Guía Resident Evil 4

Sobrevive al mejor *Resident Evil*... Un suplemento muy especial con todos los mapas, todos los extras y todos los secretos de la mejor aventura de terror de la historia. ¡No te lo puedes perder!

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Miguel Fernández, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Directora de Distribución: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad: Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2006

Printed in Spain

PLAY2MANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

axel springer

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº47



Resident Evil Outbreak File 2

Mapas • Eventos • Ítems • Puzzles • Extras Ocultos

Decenas de zombis te rodean, la oscuridad esconde terroríficos monstruos... No importa, ya no estás sólo, nos tienes a nosotros y esta estupenda guía con la que podrás escapar de Raccoon City.

INTRODUCCIÓN

Sed bienvenidos a Raccoon City, la ciudad maldita. Para los que no conozcáis el anterior juego, os diremos que **vuestra misión es superar cada uno de los escenarios en compañía de otros dos personajes**. Por supuesto, cada uno de ellos tiene sus habilidades, pros y contras. La novedad en esta ocasión es que, además de superar los escenarios escoltado por la "inteligencia artificial" de la consola, podremos hacerlo con otros 2 humanos si jugamos Online. Tanto si es de una forma como de otra, el recorrido a seguir es el mismo, y los problemas a los que os enfrentaréis, también. Para realizar la guía **hemos optado por escoger a Kevin como personaje principal**, pero las diferencias de desarrollo que surjan al controlar a cualquier otro serán debidamente indicadas, no os preocupéis. Debido a que los escenarios están casi literalmente plagados de ítems "estándar", como hierbas de diferente color, escobas, etc., **hemos optado por mencionar y señalar en el mapa sólo los más relevantes**. Así verás indicados los objetos clave para poder avanzar, así como las armas más potentes, máquinas de escribir, etc. **En todo momento podrás consultar el mapa de juego** para conocer el nombre de las habitaciones y así poder comprender nuestras indicaciones. A continuación, os aclaramos algunos aspectos del juego.

NIVELES DE DIFICULTAD

Dependiendo del que elijas, no sólo habrás más o menos enemigos e ítems, sino que estos cambiaran de sitio o simplemente desaparecerán **1**. Además, se darán situaciones y problemas que pueden estar presentes en uno y en otro no. Por ello, y teniendo en cuenta que **hay más de 4 niveles de dificultad** (algunos deben ser desbloqueados), **hemos basado la guía en el modo "Normal".**

ÍTEMS

Como ya hemos mencionado, sólo hemos señalado en los mapas y comentado en el texto los ítems de cierta relevancia. **Encontraréis ítems curativos y armas a "porrón"**, por lo que en este aspecto no encontraréis demasiadas carencias. Además, y tal y como ocurría en la primera parte, **hay una serie de objetos especiales que no se ven a simple vista,** con los que conseguiréis más puntos pero que no sirven para nada en el desarrollo del juego. **En la sección Extras, tenéis una lista detallada** de los mismos. Como último apunte, señalar la existencia en cada escenario de una serie de objetos especiales que no se ven a simple vista (no brillan, para entendernos). **Cada escenario consta de 20 de estos ítems, más 4 exclusivos por personaje**. Obtenerlos sólo te reportará una puntuación mayor al final del nivel, ya que no pueden ser usados durante el juego. En al última sección de este guía te daremos la relación completa y su localización.

EVENTOS

Durante cada uno de los escenarios existen una serie de **acontecimientos llamados "Eventos"**. Son una serie de acciones específicas que, una vez realizadas, te darán más puntos y un nivel más alto en el grado de superación del escenario. La mayoría las realizarás sin darte cuenta, pero algunas requieren de acciones específicas, incluso en los niveles de dificultad más altos o con personajes determinados. En cada escenario te ofrecemos una lista de todos los eventos y cómo completarlos.

INTERACCIÓN CON PERSONAJES

No estarás sólo en Raccoon City, ya que otros dos supervivientes te acompañarán durante la aventura. Ambos actuarán de forma independiente e irán " a su bola" la mayor parte del tiempo. Eso no quiere decir que no puedas comunicarte con ellos. **Podrás pedirles cosas o hacer que te sigan**, entre otras muchas cosas. Aunque no siempre te harán caso, pues cada uno tiene su propia personalidad. **Vigila sus inventarios** para que no se lleven ningún ítem importante lejos de ti **2**.


1



2

PERSONAJES

Los protagonistas del juego no han variado con respecto al anterior juego, pero aquí tienes una descripción detallada de lo que puede hacer cada uno de ellos frente a un puñados de zombis y bichos infectados.

KEVIN RYMAN

Como miembro de la policía de Raccoon City **su estado de forma es superior a la media**, lo que le permite correr más rápidamente y ser bastante resistente al daño. Con su ítem personal (una pistola especial) o **con una pistola normal puede realizar disparos especialmente certeros** si esperas unos instantes que termine de apuntar a sus enemigos. Además, **es capaz de dar patadas y hacer bloqueos** para despegarse y aturdir a todo aquel o aquello que ose acercarse 1.

MARK WILKINS

Su enorme cuerpo y fuerza siempre le ha venido muy bien en su profesión de guardaespaldas. Por ello **es capaz de mover objetos pesados sin ayuda y aguantar más daño que nadie**. Si le equipas con un arma blanca y mantienes unos segundos la posición de ataque, soltará un tremendo golpe que hará trizas a tu enemigo.
Además, **es capaz de cubrirse de los ataques de zombis y otros seres realizando la acción secundaria**, aunque lamentablemente no podrás ocultarse de su vista en taquillas y demás escondrijos 2.

GEORGE HAMILTON

Como médico que es, su principal ventaja es que **es capaz de fabricar medicinas y distintos compuestos gracias a su botiquín**. A pesar de que su resistencia física no es muy alta, si no va equipado con ninguna arma **es capaz de contraatacar con empujones** a sus enemigos para alejarlos de él.
También lleva una pistola que lanza dardos curativos, por lo que lo hace un buen compañero de viaje.

CINDY LENNOX

Esta linda camarera es uno de los personajes más débiles del juego pero a cambio posee "encantos" ocultos. Va equipada con un maletín donde **es capaz de almacenar hierbas y mezclarlas a placer**, algo muy útil en el fragor de la batalla. Además, con su acción secundaria, **puede esquivar los ataques de sus enemigos** agachándose en el momento adecuado 3.

DAVID KING

Está físicamente a la altura de Kevin, por lo que lo hacen muy resistente a los ataques. Su principal característica es que **puede crear armas a partir de objetos como un palo y un cuchillo**. Además, puede reparar armas dañadas y lan**zar llaves inglesas de su caja de herramientas maletín** a sus enemigos. Armado con un cuchillo, puede realizar un ataque especialmente rápido y efectivo 4.

ALYSSA ASHCROFT

Esta reportera posee más habilidades de las que puede parecer en un principio. Para empezar, **armada con una pistola, puede realizar disparos muy certeros** si la dejas apuntar cuantos segundos. Además, **lleva encima una ganzúa con la que podrá abrir puertas con cerraduras sencillas, armarios y cajones**. Cuenta con un rápido **movimiento de esquive**.

JIM CHAPMAN

Este chico no es un personaje cualquiera. A pesar de un físico no demasiado "potente" **es capaz de encontrar todos los ítems de una zona.** Para ello, visita una habitación y mira rápidamente el mapa. Verás que todos los ítems de esa sala han sido marcados en él, para una sencilla recolección. Frente a sus enemigos, **puede hacerse el muerto durante un rato**, evitando así que se fijen en él más de la cuenta. En su inventario **lleva una moneda que le trae suerte al ser lanzada al aire** y hace, a veces, que lo que ocurre a su alrededor cambie ligeramente.

YOKO SUZUKI

Esta estudiante, lleva una mochila 5 que **le permite llevar el doble de objetos que a sus compañeros**, lo que facilita enormemente las cosas. Como acción secundaria, es **capaz de dar una rápida carrera** para ponerse a salvo de sus enemigos en un instante.


1


2


3


4



5

01 WILD THINGS

Comienzas en la calle que lleva al restaurante Elephant y al Zoo. Como puedes ver, **Cindy permanece de pie a la entrada de este último** (si no la llevas en tu equipo, claro), pero puedes olvidarte de ella por completo. **Tu objetivo ahora es entrar en el Zoo y para ello deberás conseguir una cizalla o bien la clave del candado** que bloquea la verja de entrada. Para ambos métodos debes llegar hasta el **Restaurante**.

Opcionalmente puedes optar por entrar en él desde la puerta trasera (echándola abajo a base de patadas), accediendo a él desde el Callejón 1. En él, además, darás con una escopeta.

Sigue calle abajo hasta que veas la entrada al restaurante. Lee el **documento** y el **mapa** que hay en el **tablón de anuncios** de la entrada y pasa al interior 2.

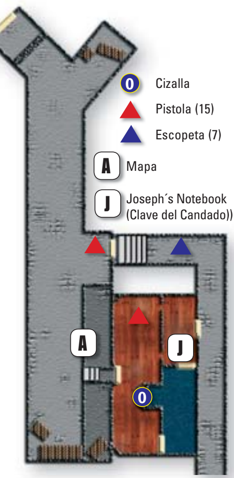
La cizalla está en la parte interior de la barra, y la única forma de entrar ahí es **a través de la cocina**, ya sea por la puerta del fondo a la izquierda como a la derecha (tendrás que derribarlas) 3. Junto a la primera de ellas, darás con la **Joseph´s Note**, gracias a la cual conseguirás averiguar la clave del candado.

Regresa al punto donde empezaste el nivel y abre el candado de la puerta de entrada al Zoo con la clave o la cizalla 4.

Una vez dentro, en Pasillo Sur, conocerás al rey del Zoo, Dumb...estoooo, el **Elefante Zombi**. Debes saber que este animalito será tu enemigo del final del nivel, a no ser que acabes con él durante el resto de la aventura. Si así lo haces (necesitarás mucha munición), tu último obstáculo será un "lindo gatito" (un león zombi).

Coge el mapa que hay en el panel de la entrada y corre hacia el fondo, huyendo del paquidermo hasta que llegues al **Pasillo Norte**. Debes llegar, sin dejar de correr, hasta la **Oficina** que hay al final de la calle, aunque para ello tendrás que esquivar a un par de **hienas** hambrientas.

Una vez en la Oficina, ve hacia del fondo, pues la puerta que tienes de frente está cerrada de momento. Ya en el interior, coge de encima de la fotocopiadora la **Elephant Key** y otro **documento** para descubrir que **parte de la instalación está sin electricidad**, por lo que habrá que restituirla 5. Pasa ahora por la puerta de la derecha y allí verás, sobre la mesa, una **figura con una ranura y un panel luminoso**



Exteriores del Zoo

que marca un "2". Ese es el número de **Mr. Raccoon Medal** que debes encontrar en el Zoo, y la primera la tienes junto a su lado. Cógela e introdúcela dentro de la fi-


1


2


3



4


5


6

gura. Da media vuelta y sal al Pasillo Norte de nuevo, tira "pa´ bajo" y busca en el lado izquierdo la puerta que lleva al **Pasillo Este**. En él te espera tu amigo el elefante, así que date prisa y corre hacia abajo para dar con la puerta que abre la llave que tienes. Atraviésala rápidamente y estarás en la **Plataforma del Elefante** 6.

Corre de frente para subir por las escaleras que hay en la pared izquierda antes de que aparezca de nuevo el elefante. Una vez en la sala de control, **habla con el superviviente**, coge un nuevo **documento** y fíjate en la **grabadora** que hay encima de la mesita. Sigue por la siguiente puerta, al **Pasadizo Conector**, y entra en la primera puerta de la derecha, el **Almacén** (cuidado con el pajarraco). Allí encontrarás una **máquina de escribir** donde guardar la partida y una **cinta de audio "BGM Tape"** muy importante en el futuro, así que recuerda su localización.

Sal y baja las escaleras que tienes de frente para dar con dos puertas. La de la derecha lleva de nuevo a la Plataforma del Elefante y la de la izquierda a la **Cúpula Terranium**. Abre la primera, sin pasar por ella y atraviesa la segunda (coge la **hierba azul** del suelo). Olvida las escaleras y ve por la derecha, evitando la **flor gigante** y los bichos para no quedar envenenado, y sal por la puerta que hay al fondo y que lleva al **Lago**. Tendrás que alcanzar la otra orilla, atravesando la charca y **esquivando al cocodrilo** que hay en ella. **Tírate al agua y nada deprisa** mientras vigilas al lagarto con el rabillo del ojo. Si se te acerca demasiado, **pulsa R1 para sumergirte** unos instantes y esquivarlo 7. Cuando llegues al otro lado, atraviesa la puerta que lleva a **Frente Cubierta de Observación**. En este sendero te esperan un par de pájaros y dos hienas. Acaba con ellos lo antes posible y luego lee el **documento** clavado al tablón de anuncios. Antes de continuar por el sendero, sube las **escaleras** que hay en uno de los lados para llegar hasta el **Observatorio**. Allí darás con tres objetos muy importantes: una **Mr Raccoon Medal**, la **Alligator Key**, y el **rifle de caza** 8. Hazte con los tres y baja de nuevo al sendero. Corre hasta el fondo y enseguida divisarás un **generador** y otra puerta. Esta última puede ser abierta con la Alligator Key y te permitirá llegar hasta el **Pasillo Norte** en un segundo.

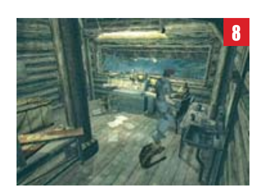
Regresa al Interior de la Oficina e **introduce la segunda Mr. Raccoon Medal en la figura** que hay sobre la mesa. Verás cómo dos **baldosas** a ambos lados de la mesa se iluminan en rojo. Para obtener tu premio, **deben pisarse las dos a la vez** y la ⇢

Zoo de Raccoon City

Elefante
Cocodrilo
León

Mr.Raccoon Medal
A Mapa
M Mensaje de administración (4 dígitos)
Escopeta (7)
Rifle de caza (0)
Emblema León (Rojo, Azul)
1 Máquina de escribir
2 BGM Tape





↘ ENEMIGO FINAL: TITÁN

Estás en la amplia estación del tranvía, donde encontrarás diversa munición (cartuchos en el andén) e ítems curativos. Tu contrincante hará su espectacular aparición a los pocos segundos. Como ya sabes, el paquidermo con Virus-T tiene una potencia descomunal, pero afortunadamente es muuuy lento girando sobre sí.
Tu objetivo es cualquiera de sus flancos, y atacarlos con las armas de fuego (el rifle a ser posible) primero y, si te quedas sin munición, con las blancas. Debes evitar ponerte de frente a él, ya sea en cortas o largas distancias. Pégate a él como una lapa y atráelo a uno de los dos extremos. Arrincónate a ti mismo para que él no encuentre espacio para girar y ataca sin parar. Si tienes en tu poder la BMG Tape, busca el carrito con el magnetofón y úsala en él. La música que sonará entonces, distraerá a tu enemigo y hará que se abalance contra la fuente de sonido, perdiendo parte de su "salud" en el golpe. Finalmente, y tras una buena cantidad de golpes y perdigonazos, caerá definitivamente. Luego corre al tranvía y despídete del Zoo.









única forma de hacer eso es **empujando el busto que hay en lado izquierdo** hasta que quede sobre una de las baldosas y situándote tú sobre la segunda. Hecho esto, el cuadro de la pared se retirará y dejará a tu alcance la **Lion Key** 9. Como ves, **la figura de la mesa ahora señala 5 Mr. Raccoon Medal.** Si recolectas tal número (mira el mapa para conocer su localización) y las introduces, conseguirás **munición para el rifle de caza**.

Regresa al cuarto anterior y acércate al panel de control que hay en el lado izquierdo. Si has leído el último documento que has cogido, ya sabrás la **clave de acceso (39DJ)**. Con ello habrás activado la corriente eléctrica en todo el Zoo. Da media vuelta y regresa a la **Plataforma del Elefante**, sube a la segunda planta y espera a que aparezca el elefante. Acércate a la mesa de control y, **cuando el elefante se encuentre dentro de la jaula, pulsa el botón** 10. El paquidermo quedará atrapado y verás cómo el **cadáver del cuidador** cae al otro lado de la jaula con algo en la mano. Si esperas a que el elefante rompa la jaula, éste seguirá siendo tu enemigo final, si por el contrario cambias de habitación antes de que lo haga, lo será el León. Hagas lo que hagas, continúa hasta el **Terranium**. Una vez allí, sube las escaleras y busca en la pasarela superior una **caja de madera**. **Empújala por el hueco** que hay en la valla para que caiga a la zona inferior y aplaste a la enorme planta mutante 11. Ahora tendrás que **buscar y pulsar los tres interruptores** que hay en esta estancia: uno justo a tu lado ahora mismo, otro donde ha caído la caja y el último en la zona central del Terranium (cuidado con los tentáculos del suelo). Cuando lo consigas, verás cómo una **foto** de las colgadas en la pared se eleva, dejando al descubierto el **Blue Lion Emblem** para que te hagas con él. Regresa a la Plataforma del Elefante y

ACCIONES ESPECIALES

• ALYSSA ASHCROFT
Podrá obtener los documentos "Comet News" y "Memo to Alyssa" de la Puerta Principal y la Oficina, respectivamente.
• MARK WILKINS
Puede empujar cualquier carrito el sólo, incluido el verde que encontrarás en el Pasillo Este, para obtener el documento "Money Scoop".
• CINDY LENNOX
Puede hallar el documento "Herb pie recipe" en el Restaurante.
• DAVID KING
Podrá abrir la escotilla que encontrarás en el Pasadizo Conectador y hallar un ítem.

EVENTOS MISIÓN WILD THINGS (I)

• Abriste el candado
Usando la cizalla o la contraseña, abriste el candado de la verja de entrada Zoo.
Puntos: 20 puntos

• Cortaste la cadena de la puerta
Usaste la cizalla que hay en el Restaurante para romper la cadena de la verja de entrada al Zoo.
Puntos: 30 puntos

• 1 Aplastaste la Rafflesia.
Lanzaste la caja sobre la planta roja en la Cúpula Terranium.
Puntos: 30 puntos

• Activaste la luz roja en Oficina.
Introdujiste dos Mr. Raccoon Medals en la figura que hay en el Interior de la Oficina.
Puntos: 20 puntos

• Puzzle del cuadro rojo resuelto.
Conseguiste que el cuadro de la derecha en el Interior de la Oficina se moviese
Puntos: 20 puntos

• Hallaste clave del sistema eléctrico.
Conseguiste el password para restaurar la energía eléctrica del Zoo. La encontrarás en el Observatorio.
Puntos: 30 puntos

• Cerraste la puerta etapa elefante.
Con la energía restaurada, cerraste la jaula del elefante desde la cabina de control.
Puntos: 20 puntos

• Atrapado a Titán etapa elefante.
Al cerrar la jaula desde la cabina de control, dejaste encerrado al elefante zombi.
Puntos: 30 puntos

• Encerraste a Titán etapa elefante.
Dejaste al elefante encerrado en su jaula.
Puntos: 20

• 2 Puzzle del Terranium resuelto.
Activaste los tres paneles que hay en la Cúpula del Terranium.
Puntos: 30 puntos

• Alzaste grúa en Casa de Animales.
Usaste el panel de control de la Casa de Animales de Exhibición para levantar el palé.
Puntos: 20 puntos

• Activaste el foco.
Encendiste la iluminación de la Plataforma de los leones.
Puntos: 20 puntos

• 3 Utilizaste Lion Emblem (Red).
Colocaste dicho objeto en la estatua de león de la Plaza Principal.
Puntos: 20 puntos






11


12


13

examina el cadáver del cuidador. En sus manos hallarás **balas** para el rifle y **cartuchos** para la escopeta.

Ahora debes dirigirte, con la Lion Key en el bolsillo, al Pasillo Sur. Allí, en el extremo Oeste, verás una puerta que puede ser abierta con la mencionada llave y que da al **Camino de Servicio**. Tras ella te espera tu primer **león zombi**, así que prepara la escopeta. Quédate quieto y dispara 3 ó 4 veces hasta que muerda el polvo (no te "mosquees", su cuerpo no desaparece como con el resto de enemigos) 12. Métete por el **camino de la derecha**, sin acercarte a la furgoneta y la **hierba** que hay a su lado, sino quieres que aparezca otra leona, y ve hasta el fondo (del camión aparcado saldrá otra leona). Como la puerta de acceso a la **Casa de Animales de Exhibición** esta cerrada, tendrás que **tirarte por el lado derecho hasta el desagüe**. Súbete al montón de cajas y podrás colarte por el conducto que hay en la pared para entrar en el edificio.

Espera quieto a que baje de una de las jaulas otra leona, acaba con ella **y súbete a las cajas** que hay en la zona central 13. Pasa al otro lado y sube las escaleras para descubrir otra puerta, una **Mr. Raccoon Medal**, otro **documento** y los

ENEMIGO FINAL: STALKER

Si acabaste con el paquidermo durante tu aventura o lo dejaste atrapado en su jaula, te enfrentarás al jefe de la manada de felinos. Al contrario que su pesado amigo, posee una velocidad digna de mención, por lo que debes cambiar de táctica. Para empezar, olvida las armas blancas si puedes y usa sólo de fuego, aunque sea la pistola. Las distancias deben ser medias, para que no te alcance con sus zarpas y las armas de fuego mantengan parte de su efectividad. Afortunadamente para ti, su resistencia es bastante menor que la del elefante, por lo que unos cuantos escopetazos conseguirán que dé con su cuerpo en el suelo.

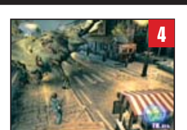
• Utilizaste Lion Emblem (Blue).
Colocaste dicho objeto en la estatua de león de la Plaza Principal.
Puntos: 20 puntos

• 4 Titán apareció en Principal.
No lo mataste a lo largo de la aventura y es tu enemigo final.
Puntos: 30 puntos

• Eliminado Titan en Principal.
Derrota al elefante al final del nivel y antes de entrar en el tranvía.
Puntos: 40 puntos

• 5 Investigaste el Callejón.
Entra en el callejón que hay en la parte de atrás del restaurante, al inicio del escenario.
Puntos: 30 puntos

• Utilizaste la Elephant Key.
Usa la llave que encontraste en el Interior de la Oficina en

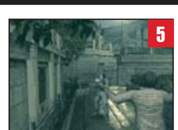

4

una de las puertas del Pasillo Este
Puntos: 20 puntos.

• Utilizaste la Alligator Key.
Usa la llave que encontraste en el observatorio en la puerta que hay justo debajo de él.
Puntos: 20 puntos

• Utilizaste la Lion Key.
Usa la llave que encontraste tras el cuadro del Interior de la Oficina en el Pasillo Sur.
Puntos: 20 puntos

• Encontraste todos los mapas.
Observaste todos los mapas del escenario (frente al

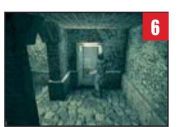

5

Restaurante, Pasillo Sur, Enfrente del Observatorio)
Puntos: 20 puntos

• Hallaste "Evacuation order"
La encontrarás en el Restaurante.
Puntos: 10 puntos

• 6 Hallaste la "Joseph´s notebook"
Lo encontrarás en el Restaurante.
Puntos: 10 puntos

• Hallaste "Repair Notification"
Lo encontrarás en el Interior de la Oficina.
Puntos: 10 puntos

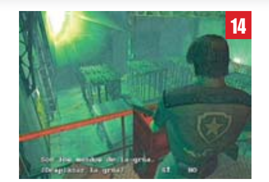

6

• Hallaste "E. Keeper´s diary"
Lo encontrarás en la Plataforma del Elefante, en la sala de control.
Puntos: 10 puntos

• 7 Hallaste "M. from management"
Lo encontrarás enfrente del Observatorio.
Puntos: 10 puntos

• Hallaste "Employee eval. form."
Lo encontrarás en la Casa de Animales de Exhibición.
Puntos: 10 puntos

• Hallaste "Zoo pamphlet 1"
Lo encontrarás en la »







mandos de la mini-grúa de la estancia. **Actívala** y verás cómo se eleva un palé de madera en otro punto de la sala **14**. Si vas hasta ese lugar, hallarás el preciado **Red Lion Emblem**. No te preocupes por la puerta cerrada con cadenas (sólo la abrirás con la cizalla y da a la Plataforma) y **sube de nuevo las escaleras** para esta vez cruzar la puerta. Estás en la **Plataforma de control** de la zona de los leones. Hay un **panel de control** que activa la iluminación de la guarida de felinos y que te permitirá, cuando bajes hasta ella, hallar una nueva **Mr. Raccoon Medal,** un **documento**, **balas** para el rifle y otra **escopeta**. Lo malo es que atraerás la atención de otra leona **15**.

Baja a la arena, recoge los ítems que veas y atraviesa la puerta que hay al fondo y que da a la **Plaza Principal**, territorio de la última de las felinas. En mitad de la plaza podrás ver **dos estatuas de leones con los ojos de color azul uno, y rojo el otro**. Coloca los dos Lion Emblem según su tonalidad y mira cómo se abre la verja que hay al fondo **16**.

Equípate con todas las balas del rifle y cartuchos que puedas y crúzala, dependiendo de lo que hayas hecho en el nivel, te espera un "rey de la selva" u otro.. **(VER CUADROS TITAN Y STALKER)**

EVENTOS MISIÓN WILD THINGS (II)

Plataforma.
Puntos: 10 puntos

• Hallaste "Zoo pamphlet 2"
Lo encontrarás en el Callejón.
Puntos: 10 puntos

• Usaste cinta en Plataforma del Elefante.
Pon la cinta que encuentras en el Almacén en la mesa de control de la Plataforma del Elefante.
Puntos: 20 puntos

• Copiaste la BMG Tape.
Usaste la cinta en blanco de la Plataforma en el copiador de la Plataforma del Elefante.
Puntos: 30 puntos

• Pusiste la BMG Tape en Puerta Principal
Usaste la cinta original en el magnetofón, durante el enfrentamiento con Titán.
Puntos: 40 puntos

• Obtuviste la luz azul en la Oficina
Inserta 5 Mr. Raccoon Medals más en la figura de cima de la mesa del Interior de la Oficina.
Puntos: 30 puntos

• Puzzle del cuadro azul resuelto.
Resuelve el mini-puzzle para hacer que se eleve el cuadro izquierdo en el Interior de la Oficina.
Puntos: 30 puntos

• 8 Titán escapó de la jaula.
Espera unos segundos hasta que escape tras encerrarlo en su propia jaula.
Puntos: 20 puntos

• Mataste a Titán en el Zoo.
Acaba con el elefante antes de la parte final del escenario.
Puntos: 40 puntos

• Apareció Stalker.
Mata a Titán durante el escenario y el león será tu enemigo final.
Puntos: 40 puntos

• Mataste a Stalker.
Mata al león zombi enfrente de la estación del tranvía.
Puntos: 50 puntos

• Empujaste el carrito de las escaleras.
Empuja (con Mark y otros dos personajes) el carrito que hay en Pasillo Este.
Puntos: 30 puntos

• Abriste la escotilla del Pasadizo Conectador.
Acciona la escotilla en la mencionada zona.
Puntos: 30 puntos

• Oíste Grito en Callejón.
Espera unos segundos a ver si escuchas el alarido en dicha zona. No siempre ocurre (al azar).
Puntos: 10 puntos

• 9 Oíste Grito cerca del Restaurante.
Espera unos segundos a ver si escuchas el alarido en dicha zona. No siempre ocurre (al azar).
Puntos: 10 puntos

• Conseguiste ítem de Patric.
Habla con los supervivientes Austin (Observatorio) y Lloid (Oficina) en el nivel de dificultad Difícil o Muy Dificil y este último te dará un ítem.
Puntos: 30 puntos

• Conseguiste ítem de Lloyd.
Habla con los supervivientes Austin (Observatorio) y Patric (Oficina) en el nivel de dificultad Difícil o Muy Difícil y este último te dará un ítem.
Puntos: 30 puntos

• Cortaste la cadena de la Casa de Animales.
Usa la Cizalla (la cogiste en el Restaurante) para romper la cadenas que bloquean una de las puertas de la Casa de Exhibición de Animales.
Puntos: 40 puntos

• Abriste la taquilla de la Oficina
Si controlas a Alyssa, usa la ganzúa para abrir la taquilla que hay en la Oficina.
Puntos: 30 puntos

• Usaste la Office Key.
En modo Difícil y Muy Difícil, usa la llave que encuentras en la Plataforma del Elefante, en una de las puertas del Pasillo Sur.
Puntos: 20

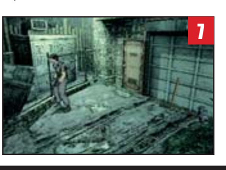
• Hallaste "Comet News".
Lo encontrarás en la Puerta Principal, sólo controlando a Alyssa
Puntos: 20

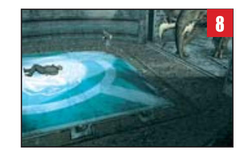
• Hallaste "Memo to Alyssa".
Lo encontrarás en la Oficina, en el cuarto del fondo.
Puntos: 20

• Hallaste "Money Scoop".
Lo encontrarás en el Pasillo Este, detrás de uno de los carritos. Deberás usar a Mark o a otros dos personajes cualquiera (a la vez, se entiende).
Puntos: 20

• Hallaste "Herb pie recipe".
Lo encontrarás en el Restaurante si controla a Cindy.
Puntos: 20

• Hallaste "Torn memo".
Lo encontrarás enfrente del Observatorio, en el modo Fácil.
Puntos: 10.







02 UNDERBELLY

Estación de metro B1F

Llave de Empleado
Llave BF2
Llave Torre Ventilación

C Conector manual
T Memo torno

Pistola (15)
Escopeta (7)
Rifle de asalto (30)
Revolver Magnum (6)

A Mapa
1 Máquina de escribir

Manivela válvula
Founder´s Emblem
Founder´s Emblem
Cinta reparadora

Estación de metro B3F

Estación de metro B2F



En la entrada de la estación, **en un maletín** encontrarás una **pistola**. Baja las escaleras y cruza la puerta para dar a la **taquilla Este**. Allí, **junto a la caseta** encontrarás el **small notebook** que contiene unas **letras desordenadas** que pronto te servirán para resolver un puzzle **1**.

Entra en el metro por el único torniquete que se abre para dar a pasillo este. Allí, en un tablón encontrarás el **mapa** de la zona. Al fondo del pasillo están los **servicios**, donde encontrarás **ítems de supervivencia** como plantas medicinales, balas y algún objeto como una **escoba** que te servirá de arma cuerpo a cuerpo **2**. Junto a las puertas de los servicios está la puerta de la **zona de empleados** que de momento no puedes abrir. Baja por cualquiera de las dos escaleras al **andén del metro**. Allí te toparás con unos cuantos zombis pero no malgastes munición y **esquívalos**, ya que es una zona suficientemente amplia para no arriesgar. Además de muertos vivientes encontrarás en los rincones **hierbas medicinales** y una **pistola**.

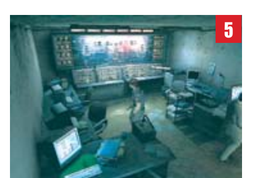
Cuélate en el tren estacionado al final del andén **3**. Dentro encontrarás una **metralleta** que te aconsejamos no uses de momento, **ítems de supervivencia**, una **máquina de escribir** para salvar y la **llave de la zona de empleados**. Sube las escaleras que hay junto al tren para acceder al **pasillo oeste**. Allí encontrarás otros dos servicios donde, entre otros **ítems** de utilidad, →



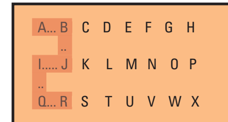








encontrarás (en el de mujeres) una **máquina de escribir**. Si cruzas los torniquetes del fondo del pasillo Oeste, además de unos cuantos **ítems de supervivencia** encontrarás una **pistola** 4. **Regresa al pasillo Oeste** y junto a las puertas de los servicios encontrarás la entrada a la zona de los empleados que podrás abrir con tu llave nueva. La primera puerta que verás a la izquierda será la **sala de control**. Dentro encontrarás el **plano de la zona de empleados**, unos **documentos** importantes sobre una mesa, **3 hemostat** que frenarán la infección, y otros **ítems** de ayuda para sobrevivir. Además **si te acercas al panel de control podrás introducir un código** 5. Para descifrarlo debes revisar el documento que encontraste en el cubo de basura de las taquillas Este. En la segunda hoja del documento **aparecen cuatro grupos de letras**. Si unes las letras de cada grupo con líneas imaginarias usando la plantilla de abajo obtendrás un número formado por dichas líneas. Uniendo las letras de los cuatro grupos obtendrás la clave secreta.



ACCIONES ESPECIALES

• ALYSSA ASHCROFT
Podrá abrir el armario de la sala de control usando la ganzúa "P"
Dentro encontrarás una magnum.
• MARK WILKINS
No podrá esconderse en la taquilla de la sala de recreación.
Podrá empujar la caja del almacén para hacerse con una metralleta.
Podrá empujar la caja en la sala de ventilación.
• JIM CHAPMAN
Empezará con la llave de la zona de empleados.
No necesitará coger el mapa para saber el recorrido del metro.
Podrá colarse por varios huecos situados a ras de suelo para pasar de sala a sala.
Podrá liberarse con más facilidad de las cucarachas cuando se le echen encima.
•DAVID KING
Podrá usar su R. tape para reparar la tubería de la sala de la bomba.











Por ejemplo, si las letras son "Abjiqr", uniendo las letras el nº es "2".

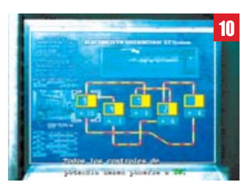
Una vez introduzcas el código correctamente sal de la estancia, avanza por el pasillo y gira a la izquierda cuando puedas. Al final encontrarás los **servicios de los empleados**. Dentro encontrará varios **ítems** de supervivencia y en el servicio de caballeros un **documento** muy importante que te indicará la **clave de la taquilla** que dentro de poco podrás abrir 6.

Sal al pasillo de los empleados, avanza hasta una estantería donde encontrarás un **documento** y luego entra en la **sala de recreación**. Allí hay una **taquilla** que debes abrir con la clave del documento que encontraste en el servicio de caballeros de los empleados. Dentro encontrarás la **B2F key**. No te demores, ya que a los pocos segundos de entrar en la estancia irrumpirán varios zombis 7. Si no te da tiempo a salir y no dispones de munición suficiente, **puedes esconderte en la taquilla** contigua (excepto Mark). Sal al pasillo de los empleados por la otra puerta de la sala de recreación, tras coger los **ítems** que te sean de utilidad y ve al final del pasillo, donde podrás **abrir una puerta azul** con la B2F key. Baja las escaleras cogiendo las **plantas** que necesites y **llega al pasadizo 2º B**.

No entres en el basurero ya que, aunque haya **ítems** de utilidad, la estancia está mal iluminada y hay dos **cucarachas gigantes** difíciles de eliminar.

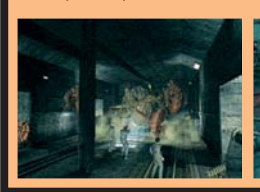
Avanza hasta el final del pasillo para entrar en la sala de energía de emergencia. De momento no **actives el interruptor ni cojas la magnum** de la estantería y hazte con una de las dos **manivela de válvula** que hay tras la verja 8. Sal al pasillo, ve hasta la zona inundada disparando a los zombis que se crucen en tu camino y entra en la **sala de la bomba**. Coloca la manivela tras subir los tres escalones en el hueco de la maquinaria para que el agua desaparezca. Hazlo rápido y acompañado de alguno de tus compañeros ya que es





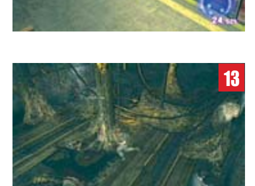
↘ ENEMIGO FINAL: CUCARACHA GIGANTE

Cuando parece que todo había terminado tendrás que eliminar a una cucaracha gigante en el andén Este. Evita en todo momento colocarte frente a ella para que no te golpee con sus patas y esquiva a las cucarachas que aparecerán rodando. Vigila continuamente tu salud y usa las plantas medicinales de la zona cuando sea necesario. Para eliminarla tan sólo tienes que colocarte junto a ella apuntar hacia arriba y descargar toda la munición que tengas. Si te quedas sin munición pídesela a tus compañeros o búscala entre las vías.
Una vez acabes con ella dispones de muy poco tiempo para regresar al vagón antes de que parta.
Si te has entretenido y lo has perdido no te preocupes, ya que hay otra forma de escapar. Coge la llave que hay en la vía donde estaba estacionado el tren y ve hasta la torre de ventilación atravesando la zona de empleados, bajando a la 2ª planta y atravesando la sala de energía de emergencia. Una vez en la torre de ventilación, sube las escaleras que están más alejadas de la puerta de entrada. Arriba podrás activar el ascensor pulsando el botón y encontrarás una escopeta para deshacerte de las cucarachas de la zona. Baja y sube de nuevo, pero por la otra escalera. Arriba coge el símbolo que hay en el suelo y sube hasta el tejado de la sala de ventilación. Una vez arriba, tan sólo tienes que colocar el símbolo que acabas de coger en el hueco de la pared y escapar de una vez por todas por la escalera.






11


12

muy probable que algún zombi irrumpa en la sala. Antes de salir, lee el **documento** de la pared y deja la manivela allí (**cámbiala por el spray de primeros auxilios**) 9. Regresa a la sala de energía de emergencia, **activa el interruptor de energía y coge la magnum**. Regresa a la primera planta, al pasillo de empleados.

Ya en el pasillo de los empleados entra en la **sala del interruptor.** Allí, coge los dos **documentos** colgados en la pared y **acércate al panel para resolver un puzzle** bastante sencillo. Tan sólo tienes que **mover los números de la franja amarilla para que sumados con los azules del mismo cuadrado sumen 10**. Si consigues colocarlos de forma correcta desbloquearás la puerta del almacén, así que sal al pasillo de los empleados y ve hacia allí 10. Coge la **cinta reparadora** del suelo, aprovisiónate y **baja a la sala de la bomba** de la segunda planta. **Repara la tubería rota que hay junto a las escaleras con la cinta reparadora y usa de nuevo la válvula en la máquina** 11. Sal al pasillo y muy cerca de la puerta de la sala de la bomba verás en el suelo **2 emblemas**. Coge uno y regresa al andén subiendo al primer piso y atravesando la zona de empleados.

Una vez allí, acércate al exterior del tren y, antes de que te ataque la cucaracha gigante, **colócalo en el hueco situado entre los dos vagones** 12. Si no puedes colocarlo, significa que aún no has leído el **documento** situado en la sala de control. Entra en el tren y espera hasta que veas en un vídeo cómo se estrella un tren. Sal del vagón, ignora a la cucaracha gigante y **ve a la zona del impacto** del otro tren situado muy próximo al vagón estacionado. Coge de entre los escombros otro **emblema** y colócalo junto al que colocaste previamente. Sigue por el andén hasta el **andén Este**. Allí entre otros ítems encontrarás una **escopeta**, una **pistola**, bastante **munición** y **hierbas** 13. Coge la escopeta y **regresa al vagón estacionado**. Una vez dentro, ármate hasta los dientes (coge la metralleta si no te la ha quitado ninguno de tus compañeros), **salva en la máquina de escribir** y acércate al puesto del conductor para intentar escapar.

EVENTOS MISION UNDERBELLY (I)

• 1 Metiste código en la taquilla
Abre la taquilla de la sala de recreación con el código que aparece en el documento que encontrarás en el servicio de caballeros de los empleados.
Puntos: 20

• Reparaste fuga del sótano
Usa la manivela de la válvula que encontrarás en la sala de energía de emergencia en la sala de la bomba.
Puntos: 20

• Solucionaste puzzle conmutador
Activa la energía en la sala de energía de emergencia.
Puntos: 30

• 2 Viste escena "enter mega bite"
Accede al andén tras coger el emblema del pasillo de la 2oB.
Puntos: 10

• Reparaste tubería con la cinta reparadora
Usa la cinta del almacén en la tubería de la sala de la bomba.
Puntos: 40

• Usaste founder´s emblem (w)
Coloca el emblema del pasillo 2oB en el hueco del tren del andén.
Puntos: 20

• 3 Usaste founder´s emblem (o)
Coge el emblema de los restos del tren accidentado y colócalo en el hueco del vagón estacionado.
Puntos: 20

• Fuiste atacado por giga bite
Tras colocar los emblemas y activar el vagón la cucaracha gigante debe atacar a tu personaje. De forma aleatoria podrá coger a cualquiera de los supervivientes.
Puntos: 40

• Usaste rueda de maqueta de tren
Tras derrotar a la cucaracha gigante pierde el tren y escapa por la sala de ventilación.
Puntos: 20

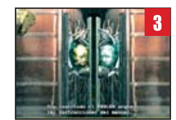
• 4 Viste escena "r. to tomorrow"
Mata a la cucaracha gigante y supera el nivel escapando en el tren.
Puntos: 30

• Viste escena "cold comfort"
Supera el nivel escapando por la torre de ventilación.
Puntos: 40

• Leíste todos los graffitis con el mechero
Usa el mechero para leer los graffitis de los dos servicios de damas de la estación, en el andén y en la sala de recreación.
Puntos: 50


1


2


3

»

EVENTOS MISION UNDERBELLY (II)

• NPC es arrastrado hacia el techo
Rastrea el servicio de damas de empleados antes de que pasen 5 minutos desde el inicio del nivel.
Puntos: 40.

• 5 Usaste la llave de la zona de empleados
Coge la llave del vagón y úsala en la puerta que da acceso al pasillo de empleados.
Puntos: 10

• Usaste b2f key
Coge la llave de la taquilla de la sala de recreación y úsala en la puerta que hay al final del pasillo de empleados.
Puntos: 20

• Usaste la llave de la torre de ventilation
Coge la llave del hueco que dejará el tren al partir y abre la puerta que da a la sala de ventilación.
Puntos: 30

• Hallaste mapa
Mira el mapa situado en los pasillos Oeste o Este de la estación.
Puntos: 20

• Hallaste "torn memo"
El documento lo encontrarás en el pasillo Este.
Puntos: 10

• Hallaste "ricky´s notebook"
Sólo podrás conseguirlo con Jim. Observa el cadáver del servicio de caballeros del pasillo Este.
Puntos: 20

• Hallaste "jean´s memo"
Sólo podrás conseguirlo en el modo Difícil o Muy Difícil. Observa el cadáver de las taquillas Este.
Puntos: 20

• 6 Hallaste "connector manual"
El documento está en la sala de control.
Puntos: 10

• Hallaste "warning"
En la sala de recreación encontrarás este documento.
Puntos: 10

• Hallaste "old pamphlet"
Se encuentra en la estantería del pasillo de empleados.
Puntos: 10

• Hallaste "Raccoon today"
Está en el pasillo Este.
Puntos: 10

• Hallaste "daily Raccoon"
Está en la sala de recreación.
Puntos: 10

• Hallaste "wonderful life"
Lo encontrarás en el túnel este en el enfrentamiento con la cucaracha gigante.
Puntos: 10

• Hallaste "small notebook"
Está en un cubo de basura de la taquilla Este.
Puntos: 10

• Hallaste "maintenance form"
Colgado en la pared de la sala de la bomba encontrarás este documento.
Puntos: 10

• Hallaste "company memo"
Colgado de la pared de la sala del interrumpor.
Puntos: 10

4

5


6



03 FLASHBACK

Bosque 1

Bosque 2

Bosque 4

Bosque 3

Hospital

Hospital

BF1

A Mapa

1 Máquina de escribir

F1

Ojo de la planta (usar jeringuilla)

Planta

Expendedores de líquido amarillo

A

Pistola (15)

Escopeta (7)

Lanzagranadas (3)

Hacha

F2

1

Jeringuilla

Llave edificio auxiliar

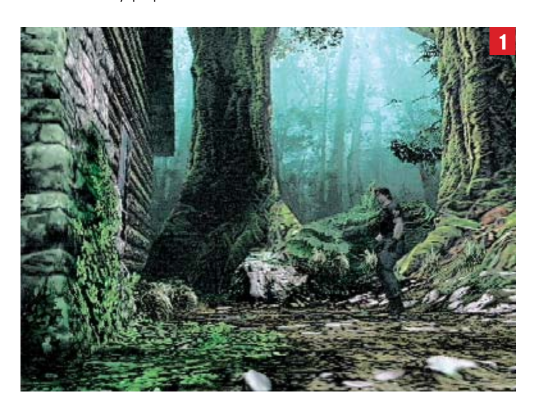
Oficina administrador

F3

Empiezas dentro de la cabaña, y lo único que puedes hacer es coger la **barra metálica** del fondo. Tras la misteriosa aparición de nuestro **guía**, sal de la cabaña y busca en su lado derecho una **pistola** (pegada a la pared) **1**.

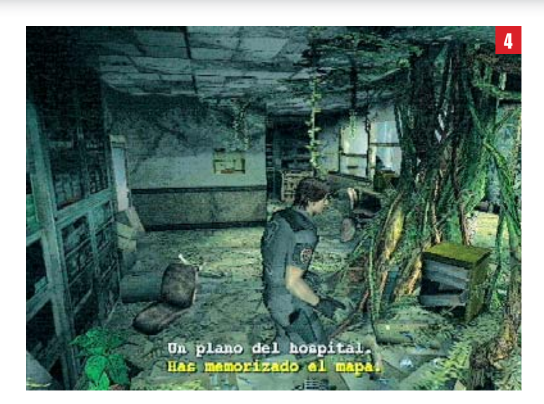
Continúa por el Sendero Montañoso y sigue en todo momento a tu guía. Como verás, el camino está plagado de un nuevo tipo de zombi. Estos seres repelen una **sustancia química tóxica** cuando son atacados y que puede envenenar a todo aquel que se acerque, así que **esquívalos o ataca desde lejos**.

Enseguida llegarás al Puente Colgante y sólo tendrás que cruzarlo para estar en la **Puerta de Atrás del Hospital** **2**. Busca otro **documento** en el margen derecho del sendero y entra rápido en el hospital, a **Vestíbulo 1ª Edificio Principal**. Gira en el pasillo a la izquierda y enseguida conocerás a un nuevo amiguito. Esta especie de **verdugo con hacha** estará dándote la "brasa" durante todo el nivel (aparecerá al azar en cualquier sitio) y **no puede ser eliminado** **3**. Sólo cuando reciba una buena cantidad de daño, saldrá huyendo para reaparecer en otro lugar. Dispara hasta que se vaya y entra en la habitación que hay al final del pasillo, la **Oficina de Recepción**. Aquí encontrarás muchas cosas interesantes: el **mapa del hospital** encima de una mesa, y una **caja de madera grande** **4**. Si la rompes (basta una patada), encontrarás en su interior la **escopeta** y otro **documento**.

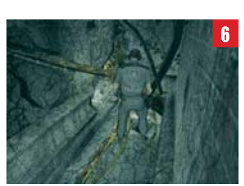

1

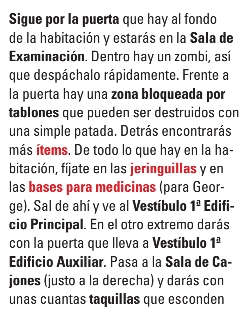

2


3









Sigue por la puerta que hay al fondo de la habitación y estarás en la **Sala de Examinación**. Dentro hay un zombi, así que despáchalo rápidamente. Frente a la puerta hay una **zona bloqueada por tablones** que pueden ser destruidos con una simple patada. Detrás encontrarás más **ítems**. De todo lo que hay en la habitación, fíjate en las **jeringuillas** y en las **bases para medicinas** (para George). Sal de ahí y ve al **Vestíbulo 1ª Edificio Principal**. En el otro extremo darás con la puerta que lleva a **Vestíbulo 1ª Edificio Auxiliar**. Pasa a la **Sala de Cajones** (justo a la derecha) y darás con unas cuantas **taquillas** que esconden varios **ítems** 5. Lo más útiles son el **bote con compuesto químico amarillo**, **tres botes vacíos** y un **documento**.

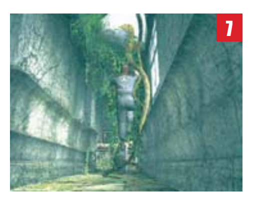
Sal al pasillo y continúa hasta las escaleras que descienden al piso inferior, pues la otra puerta permanecerá, de momento, cerrada. Ya en **Vestíbulo Edificio Auxiliar 1º B**, verás cómo el tallo de una repelente planta te impide seguir adelante (olvida de momento la puerta de la izquierda que lleva a la **Unidad de Cuidado Intensivos**). Para destruirla, no tienes más que usar en ella una de las jeringuillas que viste anteriormente, así que ya sabes 6. Continúa por el corredor (cuidado con el tentáculo que hay en el suelo) y entra en la **Farmacia**. Allí hallarás cosas importantes, como la **Llave del Edificio Auxiliar**, otro **documento** y un **expendedor de líquido amarillo** (ya sabes que sirve para matar a zombis mediante los botes y plantas con las jeringuillas). Da media vuelta y regresa a **Vestíbulo 1ª Edificio Auxiliar** para abrir la puerta que hay más cerca de las escaleras mediante la llave que acabas de obtener y entrar así en **Vestíbulo Edificio Auxiliar**. Sepárate rápidamente de la puerta para evitar al zombi y luego acaba con él. Sigue por el pasillo (la otra puerta está cerrada por dentro), esquivando el tentáculo, y sube las escaleras hasta el **Vestíbulo 2º Edificio Auxiliar**. Al final de éste verás una enorme **planta que sube por la pared** hasta el tejado y que podrás escalar con facilidad para acceder a la **Ruta de Mantenimiento** 7. Camina hacia la derecha y verás una escalerilla pegada a la pared y, en su base, dos plantas que escupen nubes tóxicas a intervalos. **Puedes usar el pesticida** que hay a tu espalda para dejarlas noqueadas unos segundos o bien esperar al momento adecuado para subirte rápidamente a las escalerillas y subir hasta **el Edificio Auxiliar 5ª Planta**. En esta habitación parcialmente derrumbada te enfrentarás de nuevo al Verdugo. Verás cómo

↘ ENEMIGO FINAL: PLANTA GIGANTE

Para derrotar a semejante bicharraco, primero debes saber que el lanzagranadas y el líquido de los botes es lo que más daño le hacen. Como ves, el núcleo está al fondo de la sala y está protegido por tentáculos, tanto en el suelo como en el techo. Los primeros no son problemas, pero los últimos son difíciles de evitar y no se puede acabar con ellos. Ponte delante de la cama que hay en una de las esquinas y dispara desde ahí al núcleo con todo lo que lleves. Con cada impacto, una roca caerá del techo y hará que cambies de posición, pero debes andar rápido y recuperarla, para que los tentáculos del techo no te alcancen. Si te quedas sin munición, usa los 3 botes que hay sobre la cama. Tras unos cuantos impactos desde ese sitio, relativamente seguro, acabarás con ella.
Pero la cosa no acaba aquí. Ahora debes pegarte una buena carrera hasta el Almacén y salir por la puerta que da al exterior antes de que el edificio se venga abajo. Por desgracia, serás asaltado una última vez (en cualquier sitio al azar) por el Verdugo. El acabar con él o no determinará la escena final que veas. Tú mismo.

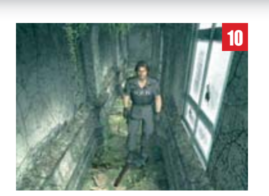







8


9


10

↘ DESARROLLO ALTERNATIVO

Existe la posibilidad de superar todo el escenario a través de un camino totalmente diferente (y bastante más corto).
Ve hasta el Puente Suspendido y no lo cruces. Da media vuelta hasta la cabaña y espera en sus alrededores hasta que veas que el puente se desploma. Entra entonces y encontrarás a Regan, una madre que ha perdido a su hija en el bosque. Por supuesto, tú deberás encontrarla y darle el Necklance que su madre te ha dado. Intérnate en el sendero y ten muchísimo cuidado con las scissor tails, un nuevo y peligro tipo de enemigo.
Por el camino al Río, te encontrarás con Alyssa y te obsequiará con la Stunt Gun. Sigue tu camino hasta que des con la niña y entrégale el Necklance. Da media vuelta entonces y dirígete a la cabaña para comprobar que la familia está de nuevo reunida.
Ahora deberás buscar en el sendero el camino que lleva hasta el Gran Puente Suspendido y que, una vez atravesado, te llevará hasta un nuevo final del escenario.





aparece desde el otro lado de la estancia, así que corre hasta la zona central, donde estés a salvo de una caída un poco "tonta". Atácale hasta que huya y luego continúa 8 (con una jeringuilla llena en tu inventario) por donde él apareció tras hacerte con los **ítems** que hay por el suelo (especialmente los **cartuchos** de escopeta y el **spray**). En la pared de la cornisa verás **una planta que te permitirá subir hasta el Tejado del Edificio Auxiliar**.

En él descubrirás una gigantesca planta y un par de abejas tamaño XXL revoloteando alrededor. **Corre hacia el bulbo palpitante** en el lado izquierdo e inyecta el contenido de la jeringuilla para ver, a través de una animación, cómo se abre un agujero en el suelo de la **Ruta de Mantenimiento** 9. **Usa la planta azul** que hay en el tejado si has sido picado por las avispas y baja hasta la mencionada zona. Salta por el nuevo agujero hasta el **Vestíbulo 2º Edificio Auxiliar** y acaba con rapidez con el zombi que hay a tu espalda. Aquí en-

↘ EVENTOS MISION FLASHBACK (I)

• Inyectaste Solvent en PB del A.
Usa la jeringuilla en planta que hay en el Vestíbulo 1aB Edificio Auxiliar.
Puntos: 20

• 1 Inyectaste Solvent en Tejado.
Usa la jeringuilla en la planta que hay en el Tejado del Edificio Auxiliar
Puntos: 40

• Inyectaste Solvent en 203
Usa la jeringuilla en la planta que hay en la habitación 203.
Puntos: 30

• Llenaste la Botella de Solvent
Llena las botellas vacías en el surtidor que hay en la Farmacia.
Puntos: 10

• 2 Moviste librería en la oficina del administrador.
Pulsa el botón que hay en una de las paredes de la Oficina del Administrador.
Puntos: 20

• Viste escena "Enter Al"
Entra en el hospital por la puerta de atrás y observa cómo se acerca el Verdugo.
Puntos: 10

• Viste escena "Bridge Out"
Verás cómo el puente suspendido se deshace.
Puntos: 10

• Viste escena "C. of the plant"
Inyectaste las tres jeringuillas en la tres plantas del hospital.
Puntos: 10

• 3 Viste escena "An exit?"
Comprobaste la puerta cerrada del Almacén antes del fin de la planta "madre".
Puntos: 10

• Viste escena "No green thumb"
Derrota a la planta "madre" al final del escenario.
Puntos: 10

• Viste escena "L. mist behind"
Derrota a la planta del final y al Verdugo mientras huyes del Hospital. Además, no debes coger todos estos documentos: Kurt's notebook, Doctor's confession, Admin's diary 2.
Puntos: 30

• 4 Viste caja rota en Recepción.
Rompe la caja que hay en Recepción.
Puntos: 20

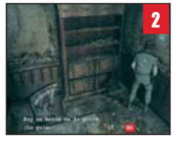
• Viste caja rota en Principal 2F
Rompe la caja que hay en el Vestíbulo 2º Edificio Principal.
Puntos: 20

• Viste muro roto en Sala de Examinación.
Rompe las tablas de madera de la Sala de Examinación
Puntos: 20

• Usaste la llave de la oficina del Administrador.
Usa esa llave en la puerta de la Oficina del Administrador.
Puntos: 20

• Usaste la llave del edificio Auxiliar.
Usa la llave en la puerta que lleva a Vestíbulo 1º B Edificio Auxiliar.
Puntos: 20


1


2


3


11



12

contrarás un **hacha** (los tentáculos que encuentras de vez en cuando en el suelo no volverán a crecer si les das con el hacha) y más **botes con líquido amarillo** 10. Déjate caer por el agujero que hay en el otro extremo y aterrizarás en el **Almacén**. Allí verás una puerta bloqueada por plantas que da al exterior (esa será tú ruta de escape al final del escenario), y, lo que es más importante, la Llave de la oficina del administrador. Hazte con ella y sal por la otra puerta al **Vestíbulo 1ª Edificio Auxiliar**. Coge junto a la silla de ruedas un **spray** oculto y corre hacia el otro extremo del corredor, pegado a la pared izquierda para que el Verdugo no te alcance a través del agujero de la pared. Atraviesa la puerta que lleva al **Vestíbulo Edificio Auxiliar** y dirígete al **Vestíbulo 1ª Edificio Principal**, para subir por las escaleras hasta el **Vestíbulo 2ª Edificio Principal**. Olvida la primera habitación que hay en el lado derecho y dobla la esquina a la izquierda para meterte en la primera puerta que veas en ese lado. Estás en la **sala 201**, donde podrás **salvar la partida** 11. Sal al pasillo y busca bien por todos sitios, así encontrarás una **escopeta** (bajo la cama) y una **pistola** en una caja de madera (entre otros **ítems**).

Corre ahora hacia la puerta que está más cerca de las escaleras y pasa al interior. Coge el **lanzagranadas** del fondo 12 y usa la llave que llevas para abrir la puerta que da a la **Oficina del Administrador.** En el interior encontrarás una **pistola** y un par



• Obtuviste el mapa.
Conseguiste el mapa que hay en Recepción.
Puntos: 20

• Hallaste "Kurt´s notebook"
Lo encontrarás en la Recepción
Puntos: 10

• Hallaste "Botanist´s notebook"
Lo encontrarás en la Sala de los Cajones.
Puntos: 10

• Hallaste "Doctor´s confession"
Lo encontrarás en la Oficina del Administrador.
Puntos: 10

• Hallaste "Clinical report"
Lo encontrarás en la Oficina del Administrador.
Puntos: 10

• Hallaste "Pharmacist´s memo"
Lo encontrarás en la Farmacia.
Puntos: 10

• Hallaste "MT. safety report"
Lo encontrarás enfrente de la Cabaña.
Puntos: 10

• Hallaste "Raccoon Today"
Lo encontrarás en la Puerta de Atrás del Hospital.
Puntos: 10

• Llenaste la jeringuilla con Solvent
Llena una jeringuilla vacía mediante el surtidor que hay en la Farmacia.
Puntos: 10

• Usaste el interruptor de la Oficina del Administrador.
Pulsa el interruptor de dicha habitación, usando la Rusty Key para (la encontrarás en la sala 202 en el modo Difícil o en Vestíbulo 2º Edificio Principal en Muy Difícil, usando el mechero para iluminarla).
Puntos: 30

• Encontraste a la familia en el sendero.
Espera en el Sendero Montañoso hasta que se derrumbe el Puente Suspendido (sin cruzarlo). Regresa a la Cabaña, habla allí con Regan y coge el Necklance. Ve al Río y habla con la chica que allí hay, para luego darle el Necklance. Al fin, regresa a la Cabaña.
Puntos: 50

• No escapaste del Hospital
Al final del escenario, con el edificio viniéndose abajo, espera a que se te caiga encima.
Puntos: 40

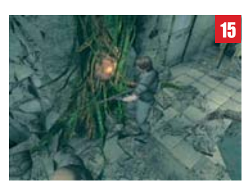
• Viste escena "Repulsion"
Derrota al Verdugo al durante la escapada del hospital.
Puntos: 20

• Viste escena "Overcoming the past".
Controlando a Alyssa, visita las siguientes zonas: Puerta de Atrás del Hospital, Punte Suspendido, Habitación 201 y Oficina del Administrador. Tendrás que derrotar a la planta y al Verdugo.
Punto: 50

»


13


14


15

de **documentos**, además de varios **ítems** más y un **botón** en la pared del fondo. Si lo pulsas, la estantería que hay al lado se moverá, dejando al descubierto un **pasadizo que lleva al Edificio Auxiliar 3º** **13**. Aquí debes esquivar un par de avispas mientras coges las **Flame Rounds**, un **documento** y sales por la otra puerta al **Tejado Edificio Principal**.

No te asustes por las tres plantas que escupen veneno en la azotea, pues son muy sencillas de esquivar **14**. Busca en el extremo izquierdo un **agujero en el suelo,** tírate por él para caer en la **habitación 202**. Aquí sólo hay un **spray curativo** y varios zombis que aparecerán por la puerta, así que continúa hasta el **Vestíbulo 2º Edificio Principal** y de ahí a la **habitación 203**. Aquí darás con la última de las plantas que requieren de una inyección, así que si no llevas ninguna ve a buscarla **15**.

A partir de aquí, sólo te queda salvar la partida en la habitación 201 y equiparte bien, especialmente con el lanzagranadas, botes con líquido tóxico, la escopeta y algún ítem curativo. Tendrás que bajar hasta el sótano y entrar en la única estancia que aún no has visitado, la **Unidad de Cuidados Intensivos**, la puerta que hay justo antes de la Farmacia. Allí te espera la "madre" de todas las plantas.

(VER CUADRO PLANTA GIGANTE)

ACCIONES ESPECIALES

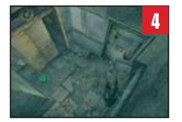
• ALYSSA ASHCROFT
Podrás ver escenas exclusivas en: Puente Suspendido, Puerta de Atrás de Hospital, Habitación 201 y Oficina del Administrador. Coge el documento "Daily Raccoon" en la caja del Vestíbulo 2º Edificio Principal.
• GEORGE HAMILTON
Podrás coger el documento "Anesthesia memo" en la Sala de Examinación.
• YOKO SUZUKI
Obtendrá el documento "Sealed Letter" en la Oficina del Administrador.

EVENTOS MISION FLASHBACK (II)

• Viste escena "A glimpse of the Truth".
Obtén los documentos Kurt's notebook, Doctor's confession y Admin's diary 2 y derrota a la planta y al Verdugo, para luego escapar del Hospital.
Puntos: 40

• Viste escena "Retreat after Battle".
Derrota a la planta y no al Verdugo y escapa con vida.
Puntos: 40

• Viste escena "An End to Wandering".
Espera en el Sendero Montañoso a que el puente se colapse. Luego busca y cruza el Gran Puente Suspendido.
Puntos: 20


4

• Abriste la taquilla de la Sala de los Cajones
Controlando a Alyssa, abriste con la ganzúa la taquilla cerrada.
Puntos: 30

• Usaste el mechero para leer el memo.
Usa el mechero en la Recepción, cerca de la caja de madera, en el modo Difícil o Muy Difícil.
Puntos: 40

• 4 Usaste el mechero para encontrar ítems.
En modo Difícil o Muy Difícil, usa el mechero en las siguientes zonas para dar con 3 ítems: en Unidad de Cuidados Intensivos (Flame Rounds, Spray), elevador de Vestíbulo 2º Edificio Principal (Lanzagranadas, Rusty Key) y Ruta de Mantenimiento (Hacha y Escopeta)
Puntos: 30

• Conseguiste el ítem de Alyssa
Espera en el Sendero Montañoso hasta que se derrumbe el puente. Da media vuelta y busca a Alyssa para pedirle la Stunt Gun
Puntos: 30

• Usaste la Rusty Key
Utilizaste la llave mencionada que hallarás en la Habitación 202 (Difícil) o en el elevador de Vestíbulo 2ª Edificio Principal (Muy Difícil).
Puntos: 20

• Hallaste "Admin's diary 1"
Vestíbulo 3º Edificio Auxiliar
Puntos: 10

• Hallaste "Admin's diary 2"
Lo encontrarás en el Vestíbulo 1º Edificio Auxiliar
Puntos: 10

• Hallaste "Nametag"
Espera en el Sendero Montañoso hasta que se derrumbe el Puente. Busca el documento en el Río.
Puntos: 10

• Hallaste "Daily Raccoon"
Controlando a Alyssa, rompe la caja que hay en Vestíbulo 2º Edificio Principal.
Puntos: 10

• Hallaste "Anesthesia memo"
Controlando a George, lo hallarás en la Sala de Examinación, bajo la cama.
Puntos: 10

• Hallaste "Sealed letter"
Controlando a Yoko, lo hallarás en la Oficina del Administrador
Puntos: 10

04 DESPERATE TIMES

1
A
S

F1

- Medalla Unicornio
- Llave Joker
- Llave Cabaña
- Llave As

Departamento de Policía de Raccon City

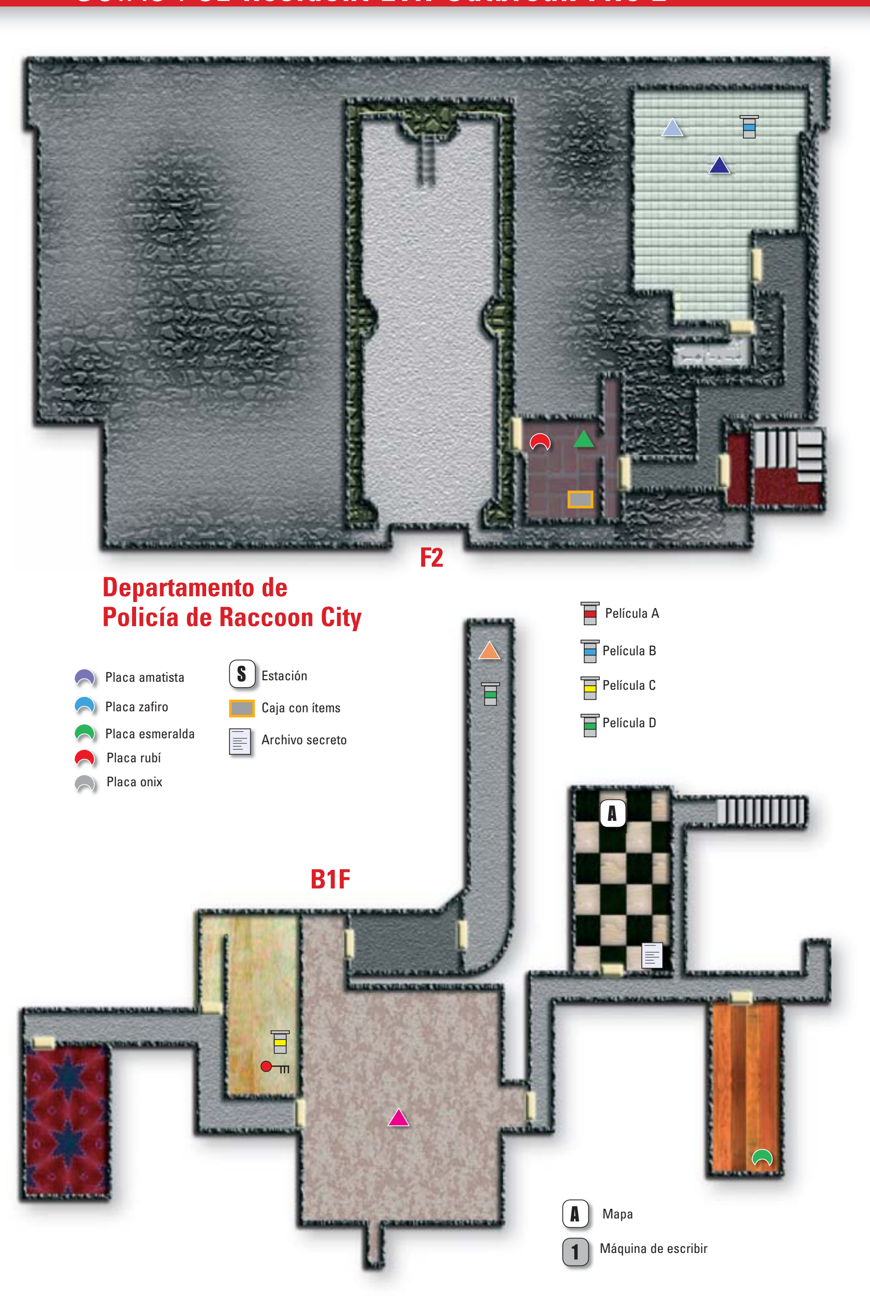
- Pistola (15)
- Pistola HP (13)
- Pistola explosiva (20)
- Escopeta (7)
- Rifle de asalto (30)
- Revolver Magnum (6)

En este escenario **puede que, cuando entres en una habitación, salte la alarma de la comisaría y se active un humo tóxico** que acelerará tu infección. Si esto sucede sal corriendo de la estancia y regresa más tarde. Aunque encontrarás **neutralizadores**, ocuparán espacio hueco en tu inventario. No merece la pena llevarlos **1**.

Rastrea todos los rincones de la oficina este ya que en un cajón encontrarás una **magnum**, una **pistola** sobre la mesa, el **mapa** de la zona en una de las estanterías y un **documento**. En el despacho de la oficina hay una **caja fuerte** que de momento no puedes abrir, un **documento** y una **hierba verde** ⇢


1


2


F2
Departamento de
Policía de Raccoon City
Placa amatista
Placa zafiro
Placa esmeralda
Placa rubí
Placa onix
S Estación
Caja con ítems
Archivo secreto
Película A
Película B
Película C
Película D
B1F
A
A Mapa
1 Máquina de escribir


3


4


5

oculta bajo la mesa 2. Sal de la oficina por la puerta trasera que da a **pasillo este 1º**. Avanza hasta el final esquivando al liker que cuelga del techo y baja por las escaleras. Avanza por el **pasillo este 1º B**, gira a la izquierda y abre la puerta del fondo para dar al **aparcamiento**. Allí encontrarás un **documento** en el suelo, una **pistola** sobre un coche y algunas **hierbas**. Junto al turismo hay unas **cajas de madera**. Una de ellas la podrás apartar para colarte por el **hueco** que hay en el suelo que da al exterior 3. Una vez fuera, sube las escaleras y verás un montón de **hierbas medicinales** a la entrada de la comisaría: no las toques. Resérvalas para el enfrentamiento final del escenario y **entra en la comisaría** por la puerta principal. Allí podrás coger la **medalla del unicornio** de la estatua principal, una **pistola**, un **documento** y **salvar tus progresos en la máquina de escribir** 4.

Abre la puerta del hall que da a la recepción. Encima del banco hay un **documento** que dice la **clave secreta de la caja fuerte**, en uno de los cajones encontrarás **3 antivirus** y algo de **munición**. Sal de la estancia, coge el **emblema del unicornio** de la estatua del vestíbulo y accede al **salón de entrada 1ª planta**. Pasa al pasillo y avanza hasta el final lo más apartado posible de las ventanas ya que, cuando pases



↘ ENEMIGO FINAL: HORDA DE ZOMBIS

Tienes que sobrevivir a una oleada de zombis. Mata a 20 muertos vivientes antes de que te devoren haciendo uso de toda la munición de que dispongas. Cubre tus espaldas con la pared de la comisaría, usa las hierbas medicinales de la zona si eres mordido y explota las garrafas de gasolina del jardín cuando estés lo suficientemente alejado y haya varios zombis cerca. Si te quedas sin munición no dudes en pedírsela a tus compañeros que hayan sobrevivido.
Para hacer más fácil esta prueba final, cuando hayas colocado todos los símbolos en la estatua, dirígete hacia la entrada de la comisaría y coge las llaves que se encuentran en el suelo a los pies del policía herido antes de hablar con él. Con estas llaves conseguirás en el tejado los wooden planks que te servirán para retrasar la entrada de los zombis, tapando los huecos de la verja de la entrada de la comisaría.







7

junto a éstas, un par de zombis intentarán agarrarte desde el exterior 5. No desperdicies munición con ellos y acércate al **cuadro** situado al fondo. Coloca la medalla del unicornio en el hueco de la pared para obtener una **magnum** y un **spray** (déjalos de momento para que no ocupen huecos en tu inventario y regresa antes del enfrentamiento final). Entra en la **sala de interrogatorio** donde obtendrás un documento, un **spray** y podrás empujar la mesa para colarte al otro lado de la sala 6. Allí, entre los escombros podrás hacerte con una **escopeta** y la **placa amatista**. Regresa al vestíbulo y coloca el símbolo recién cogido en la **base de la estatua central**. Regresa al salón de entrada 1ª planta, cruza la primera puerta para entrar en la **oficina este** y abre la caja fuerte con la combinación del último documento encontrado. Dentro hay otro **símbolo** (**placa onix**) que debes colocar a los pies de la estatua del vestíbulo.

Regresa la oficina este y cruza la puerta que da a las escaleras de urgencia. Súbelas rápidamente para que no te pique el pájaro y **entra en pasillo 2º** 7. Allí **accede a la sala de espera 2ª** y empujar la caja hasta el final. Antes de regresar al vestíbulo sal de nuevo **pasillo 2º** y accede al tejado donde encontrarás algunos **ítems** de supervivencia 8.

Una vez en el vestíbulo sube a la primera planta por las escaleras y entra en **la sala de espera 2ª**. **Súbete en la caja de madera** que previamente has empujado para alcanza la **placa rubí** que, al igual que con las demás, debes colocar en la estatua del vestíbulo.

Regresa a la oficina este y cruza la otra puerta para dar al **pasillo este 1º**. Al fondo podrás entrar en la sala de espera nocturna. Allí encontrarás la **llave joker** si



ACCIONES ESPECIALES

• KEVIN
No necesitarás ver el mapa.
Podrás abrir los cajones de la oficina este.
Podrás abrir su armario con la Llave Joker en la sala de espera de noche.
Kevin encontrarás el documento "Resume envelope" en la oficina este.
Una vez consigas completar el nivel en modo muy difícil podrás desbloquear a Rita.
• ALYSSA
Podrá abrir con la ganzúa "I" los cajones de los armarios de la recepción, del pasillo este, del salón de entrada 1ª planta y del pasillo 1aB.
Obtendrá el documento "Police diary" en la sala de espera de noche.
Obtendrá el documento " Bizarre case file " en el pasillo este.

• MARK
Mark podrá empujar el coche en el parking.
No se podrá esconder en la taquilla de la sala de espera de noche.
• DAVID
Podrá abrir también la escotilla del pasillo 1º B.









juegas con Kevin y algo de **munición**. Sal de nuevo al corredor y baja las escaleras 9. Al final del **pasillo este 1º B** gira a la izquierda y entra en la **sala de autopsias** donde encontrarás otro símbolo (**placa esmeralda**). Antes de regresar al vestíbulo para colocarlo entra en la **sala de subestación** donde hallarás, entre otros **ítems** de utilidad, el **mapa** de esta zona. Una vez colocada la placa esmeralda, ve al **aparcamiento** (sal de la comisaría y cuélate por el hueco de la pared para tardar menos) y accede al pasillo que conduce a las **celdas**. En el oscuro conducto **hay una puerta** que puedes romper embistiéndola varias veces, usando la llave joker o las ganzúas de Alyssa.

Encarcelado encontrarás a un periodista, el cual te pedirá que le entregues un documento secreto y unas cintas de películas que perdió en la comisaría 10. El **secret file** está en el cajón de la mesa en la sala de subestación. Entrégaselo para hacerte con el símbolo que necesitas (**placa zafiro**).

Una vez colocado ya sólo te queda superar la prueba final. Para afrontarla con garantías debes **armarte hasta los dientes,** así que coge la magnum, la escopeta y todas las balas que puedas. Si no tienes mucha munición busca las **películas** desperdigadas por la comisaría y entrégaselas al periodista en la celda (mira el mapa para saber dónde se encuentran y cuál será la recompensa). Si rastreas las estancias de la comisaría una vez colocados todos los ítems seguro que encontrarás **armas** y **munición** de sobra.

Una vez estés bien equipado, sal a la entrada de la comisaría y **habla con el policía** para que llame a los supervivientes..
(VER CUADRO HORDA DE ZOMBIES)

↘ EVENTOS MISION DESPERATE TIMES (I)







• 1 Abriste caja fuerte en oficina e.
Obtén el documento en la recepción donde aparece el código de la caja fuerte y abre la caja en oficina este.
Puntos: 20

• Abre la caja fuerte de la sala de espera
Abre la caja fuerte de la sala de espera de la 1ª planta.
Puntos: 40

• Le diste secret file a Ben
Coge el secret file de la mesa de la sala de subestación y entrégasela al periodista de la celda.
Puntos: 30

• Retiraste la medalla del unicornio
Coge la medalla del unicornio de la estatua situada en medio del vestíbulo.
Puntos: 50

• 2 Abriste puerta secreta en pasillo
Coloca la medalla del unicornio en el hueco debajo del cuadro del fondo de pasillo.
Puntos: 10

• Utilizaste la placa onix
Coloca la placa onix en la estatua del vestíbulo. Dicha pieza la obtendrás en la caja fuerte de la oficina este.
Puntos: 30

• Utilizaste la placa rubí
Coloca la placa rubí que adquiriste en la sala de espera 2º en la estatua del vestíbulo.
Puntos: 20

• 3 Utilizaste la placa zafiro
Coloca la placa zafiro que obtendrás del periodista tras entregarle el secret file en la estatua del vestíbulo.
Puntos: 20

• Usaste la placa esmeralda
Coloca la placa esmeralda de la sala de autopsias en la estatua del vestíbulo.
Puntos: 20

• Utilizaste la placa amatista
Coloca la placa amatista que encontrarás en la sala de interrogatorios en la estatua del vestíbulo.
Puntos: 20

• Abre el portón del garaje
Cuando la policía se cuele por el hueco de la estatua para pedir ayuda manipula el ordenador del vestíbulo de la comisaría.
Puntos: 20

• Conecta el garaje al vestíbulo principal
Cuando la policía se cuele por el hueco de la estatua para pedir ayuda manipula el ordenador del vestíbulo de la comisaría y acude al parking para pulsar el botón que hay junto al portón.
Puntos: 30

• Asegura la entrada frontal
En la parte final, cuando Rita va a buscar ayuda coloca los tablones de madera que encontrarás en el tejado en las verjas de entrada de la comisaría.
Puntos: 20

»

EVENTOS MISION DESPERATE TIMES (II)

» • **4 Mueve el coche patrulla del garaje**
Mueve el coche del garaje con Mark.
Puntos: 20

• **Abriste el cajón de Kevin**
Nada más empezar ojea la mesa de la oficina este para encontrar el cajón.
Puntos: 30

• **Abriste el cajón del medio de Kevin**
Sólo Kevin puede abrirlo en la oficina este.
Puntos: 40

• **5 Abriste el cajón del medio de Jean**
Usa la contraseña 0325. La encontrarás en un documento en el modo Difícil.
Puntos: 30

• **Abriste el cajón en recepción**
Sólo Alyssa puede abrirlo.
Puntos: 30

• **Abriste cajón del pasillo 1 este**
Sólo Alyssa puede abrirlo.
Puntos: 40

• **Usaste llave del candado**
Cuando Melvin esté en la entrada de la comisaría en el tramo final coge la llave del suelo. Úsala en el tejado de la comisaría.
Puntos: 20

• **6 Encontraste todos los mapas**
Nada más empezar, en la oficina este verás el mapa y otro en la sala de subestación.
Puntos: 10

• **Hallaste "station memo"**
Encontrarás el documento en el banco de recepción.
Puntos: 10

• **Hallaste "secret file"**
Encontrarás el documento en el la sala de subestación tras hablar con el periodista encarcelado.
Puntos: 10

• **Hallaste "police notice"**
El documento se haya en el vestíbulo.
Puntos: 10

• **Hallaste "marvin´s memo"**
Encontrarás el documento en la oficina este.
Puntos: 10

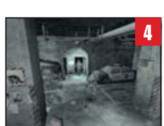
• **Hallaste "emergency orders a"**
Está en el parking.
Puntos: 10

• **7 Hallaste "emergency orders b"**
Encontrarás el documento en la oficina este.
Puntos: 10

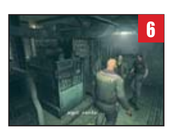
• **Hallaste "police diary"**
Se encuentra en la sala de espera de noche.
Puntos: 20

• **Hallaste "bizarre case file"**
Sólo con Alyssa abre el cajón del pasillo 1º este.
Puntos: 20

• **Hallaste "resume envelope"**
Sólo Kevin lo encontrará en la oficina este.
Puntos: 20



5







05 IN THE ROAD

Instalaciones para investigaciones de Umbrella

1

A

Pistola (15)

Escopeta (7)

Pistola rota

Lanzacohetes (3)

Rifle de asalto (30)

Revolver Magnum (6)

Modelo del lanzagranadas

Planta de tratamiento del agua

L4
L3
L1
B1F
A
1
L2

Llave de la sala de examinación
Tablero ensangrentado (Código de 3 dígitos)
Tarjeta identificación nivel 1
Disco MO
Palanca
Tarjeta identificación nivel 2
Manivela válvula
Mando a distancia de la bomba (1)

A Mapa
1 Máquina de escribir
Codificador del disco MO

Empezamos el escenario más largo y difícil del juego. ¿Estas preparado?.

Cruza la compuerta (las otras salidas están cerradas) y pasa al **Pasillo Central 1**. Gira a la derecha y avanza hasta que veas un cadáver en el suelo. Si examinas el **panel** que hay encima de él, **verás que 3 teclas están manchadas de sangre** 1. Anótalas (son aleatorias) y corre entonces hasta el fondo para llegar a **Pasillo Este 1**. Saca la pistola porque se te echarán encima 2 hunters (unos bichos con unas garras muyyyy grandes) y cruza la puerta del fondo. Está en la **Sala de Referencia**, coge la **pistola**, la **munición**, el **documento** de la estantería, la **llave de la cámara de experimentación** y **examina el ordenador para obtener el mapa del complejo** en el que estás 2. Regresa a la **Sala de Espera** y abre la segunda puerta de la izquierda con la llave que llevas encima, para llegar a la **Sala de Experimentación**. Coge el **documento** que aquí hay y algunos útiles objetos y continúa por la puerta del fondo hasta el **Pasillo Central 2**. Aquí te espera otro hunter, así que acaba con él y busca en el fondo un **panel de control**. En él debes **teclear los 3 números** que anotaste antes, en cualquier orden, hasta que consigas abrirlo. Pasa por la puerta de la izquierda y llegarás a una **sala bloqueada por una barrera láser**. Retrocede al **Pasillo Central 2** y entra por la puerta que hay hacia la mitad, en el lado izquierdo. Una vez en el **Pasillo Oeste**, ve hacia la izquierda y **abre una nueva compuerta con la misma clave**. Tras ella darás con la **escopeta**. Da media vuelta y entra por la puerta que hay más al fondo a la derecha. Estás en la **Sala de emisiones láser**, pero desde el otro lado. Coge el **documento** que hay en el flanco izquierdo y luego pul-





Zona urbana

L1

B2F

L2

Edificio de oficinas

1

L4

sa el **botón** de la consola central para desactivar la barrera láser durante unos segundos **3**. Corre hasta ese lado de la sala y cruza la puerta del fondo para entrar en **Pasillo Central 3**.

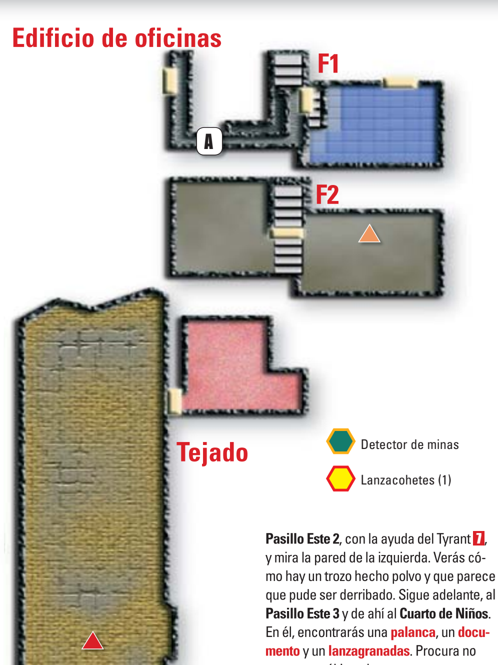
Aquí vigila otro hunter, así que hazte cargo para después acercarte al **cadáver** que hay en el otro extremo del corredor. Junto a él hay una **tarjeta de identificación de nivel 1** que te será útil, pues te permitirá abrir la puerta que hay en ese mismo pasillo. Estás en el **Pasillo Central 2** y tienes que llegar hasta el otro lado y abrir la puerta que lleva al **Pasillo Central 1**. Busca el cadáver y **desbloquea la puerta** que hay a su lado **4**. Ya en el **Laboratorio de Experimentación**, sube las escaleras del fondo (olvida las barreras láser) y pasa por la puerta de la izquierda a la estancia **Entresuelo de Observación**. Aquí, además de descubrir que el otro investigador es un auténtico insensato, coge el **Disco MO** y lee otro **documento** **5**. Sal por la puerta del fondo a la derecha y estarás en las **Escaleras**. Aquí podrás usar la **máquina de escribir** para salvar tus avances y luego bajar por el otro extremo hasta el **pasillo Central 4**. Cuidado el grupo de hunters que patrullan el corredor (buen momento para probar la escopeta), coge otro **documento** y sal por la otra puerta. Estás al otro lado de la barrera de fuego que viste en el Pasillo Central, por lo que ahora podrás pasar por al puerta de la izquierda hasta el **Gran Ordenador**. Hazte con la **munición** que hay en el lado izquierdo y luego usa el **Disco MO** en el ordenador que hay al fondo **6**. Recoge de vuelta el **disco** y regresa al **Entresuelo de Observación**. Introdúcelo ahora en la computadora que hay a la espalda del investigador y finalmente dáselo a él. Verás una escena de vídeo que te pondrá los pelos de punta.

3





Edificio de oficinas



Hecho esto, retrocede hasta el Laboratorio de Observación, donde podrás recoger ahora los **ítems** que había tras la barrera láser. Sigue retrocediendo hasta el **Pasillo Este 2**, con la ayuda del Tyrant **7**, y mira la pared de la izquierda. Verás cómo hay un trozo hecho polvo y que parece que pude ser derribado. Sigue adelante, al **Pasillo Este 3** y de ahí al **Cuarto de Niños**. En él, encontrarás una **palanca**, un **documento** y un **lanzagranadas**. Procura no coger este último de momento o se te echarán encima un buen montón de "lagartos". Retrocede con la palanca hasta el **Pasillo Este 2** y úsala en el trozo de pared en **escombros** **8**.

Estarás en el Laboratorio Especial de Investigación y, entre otras cosas, hallarás **pastillas** para detener momentáneamente la infección y un **lanzagranadas falso**. Coge este último y regresa al **Cuarto de Niños**. **Sustituye el lanzagranadas que hay en la pared,** a la izquierda de la puerta, elimina al hunter que saldrá de una de las vainas y regresa entonces al **Pasillo Este 3** **9**. Abre la puerta de la izquierda y que lleva a la **Salida Este**, donde una escena te mostrará que las cosas con el Tyrant han cambiado, y mucho.

Tienes que hacerte con la tarjeta que ha dejado caer el científico enseguida y lo más fácil es salir al pasillo, esperar a que el Tyrant te siga y correr de nuevo dentro para hacerte con **la tarjeta de identificación de nivel 1** **10**. Hecho esto, corre hasta el **Laboratorio Especial de Investigación** (con el Tyrant pisándote los talones) y cruza la puerta del fondo para ac-



↘ ACCIONES ESPECIALES

• ALYSSA
Usa la ganzúa "S" en el cajón de la Sala de Recreación.
• MARK
Podrás empujar la caja en el Almacén de Materiales de Emergencia.
• DAVID
David se transformará en zombi si no lo escogiste como acompañante.
Podrás crear un lanzagranadas combinando el lanzagranadas estropeado y las piezas de repuesto.
Podrás abrir las escotillas del pasillo de la Pasillo de Mantenimiento 3 y en el almacén de materiales de emergencia.








9



10

ceder al Pasillo frente al **Elevador**. Utiliza éste después para bajar hasta la **Depuradora Subterránea**.

Sigue de frente hasta el Área de Desagüe, donde reaparecerá el Tyrant. Para tener un ruta de escape más sencilla, sal de la estancia y vuelve a entrar rápidamente, ya que el Tyrant habrá cambiado de posición y conseguirás pasar sin problemas hasta la **Sala de Mantenimiento**. Aquí no hallarás nada especialmente interesante, por lo que puedes pasar a la **Depuradora Subterránea** (siguiente zona) por la siguiente puerta. Coge el **interruptor de la bomba** que hay en el suelo y úsalo contra el Tyrant. Para que surja efecto, debe estar muy cerca de ti y aguantar un par de segundos mientras emite el pitido **11**. Sigue adelante (desde **Depuradora Subterránea**) y entra en la sala que hay a la derecha, a **Sala de Control Esclusa**. Aquí encontrarás, entre otras cosas, nuevo documento. Como habrás visto, la siguiente puerta está bloqueada, por lo que tendrás que empujar la caja de madera que hay en mitad de la estancia hasta situarla sobre el circulo naranja pintado en el suelo **12**. El peso hará que se abra un boquete por el que colarte hasta **Almacén Materiales Emergencia**. Allí te espera la primera de las arañas, unos bichos muy desagradables pero que atacados desde lejos no te darán muchos problemas. Coge el spray de encima de la carretilla y súbete luego en la cajas que hay a la derecha. Enseguida verás otra a mano izquierda que puede ser destruida de un golpe y que dejarás así el camino libre hacia el **Pasillo de Mantenimiento 1**. En esta sala encontrarás entre varios **ítems**, el **mapa** de la instalación. Sigue por la puerta que hay cerca del panel de mandos, al **Pasillo Mantenimiento 2** y acaba con un par de zombis para poder acceder tranquilo a **Sala de Recreación** **13**. Por fin, podrás **salvar la partida** y hacerte con **munición** (coge la **escopeta** de la taquilla si llevas a Alyssa).

Regresa a Almacén Materiales Emergencia y súbe-







ENEMIGO FINAL: NYX

Esta horripilante mas de carne putrefacta te lo va a poner difícil. Afortunadamente hay un lanzacohetes (en el jeep) y una ametralladora cerca, así que tendrás tus oportunidades de eliminarlo. Para empezar, tienes que saber que no debes acercarte a él, pues si te engancha con su zarpa, eres hombre muerto en un 95% de lo casos, siendo generosos. Esquiva desde lejos los proyectiles que te lanza y aprovecha cuando puedas para dispararle con la pistola. Cuando reciba suficiente daño, caerá durante unos instantes y su asqueroso núcleo asomará para "tomar" el aire. Es en ese instante cuando debe darle con lo más fuerte que tengas, y luego repetir la estrategia cuando vuelva a ponerse en pie. Una vez derrotado, busca la metal board y úsala para crear un puente por la que Lisa pueda pasar. Montad los dos en el jeep, y a disfrutar.






11


12


13

te a la cajas que hay a la izquierda de la carretilla, para poder alcanzar el conducto de ventilación y así entrar en **Pasillo Mantenimiento 3**. Sigue de frente y sube por las escaleras de la pared hasta el **Canal Viejo**. Te encontrarás en un largo túnel habitado por un par de zombis y donde hallarás numerosos **ítems**. Tras cogerlos todos debes dirigirte al **Área de Desagüe**. Una escena aquí te mostrará cómo Linda sigue con vida y las alcantarillas se llena de pestilente agua. **Dependiendo de si has acabado con el Tyrant deberás ahora tomar un ruta u otra**. Si lo lograste, sigue leyendo, si no es así continúa en "B".

Coge la válvula que hay en la pared de la derecha y da media vuelta para continuar por **Depuradora Subterránea**. Acaba aquí con un par de zombis y ve hacia la parte inferior de la pantalla para acceder al **Canal Norte**. Al fondo verás una escalerilla que queda fuera de tu alcance, pero lo único que tienes que hacer para bajarla es **usar la Válvula en el orificio de la derecha**. Sube y toma la puerta de la derecha, para salir a **Depuradora Subterránea**. Gira a la izquierda y estarás en el **Ala de Mantenimiento**. En el lado izquierdo podrás encontrar una **máquina** que te permitirá **cambiar la forma de la "boquilla" de la válvula 14**. Hazlo y da media vuelta hasta el **Canal Norte**. En el extremo izquierdo hay un **orificio** similar al de antes, donde podrás utilizar la válvula por última vez y hacer bajar las escalerillas que hay al fondo. Antes de subir por ella, **asegúrate de que vas bien armado y con algún spray curativo.**

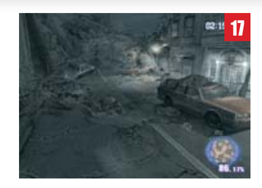
Por fin estás en la calle, pero muy mal acompañado. El Tyrant ha vuelto y con un cambio de "look" 15. Tanto si decides acabar con él aquí y ahora, **tu ruta pasa por debajo del semáforo en rojo de la izquierda**. Ten en cuenta que, si le dejas con "vida", te perseguirá durante un rato.

Una vez en la Calle Principal Norte, puedes subir al **helicóptero** para equiparte hasta los dientes con una **escopeta** y...una **¡Magnum**! Elige bien y sal para continuar por la escaleras que hay al fondo a la derecha. Cruza el **puente de Peatones** y baja por las escaleras del final hasta **Detrás del Área Residencial** (verás una escena donde Lisa es herida por un francotirador). Si todavía te persigue el Tyrant, el


14


15







buscar el **detector de minas** que tiene en la mano el cadáver de un soldado muerto puede ser complicado **16**. Te servirá para detectar (a través de un pitido) cuando te hallas cerca de una mina. En ese momento debes sacar la pistola y apuntar al suelo para hacerla detonar. Sal de ese infierno y llegarás a **Almacén Edificio Oficinas,** donde podrás curar tus heridas. La siguiente puerta conduce al **Edificio Oficinas 1º**. Aquí, puedes hacerte con algunos **ítems**, y elegirás además qué tipo de final quieres ver.

Como ves, ha empezado una cuenta atrás de un minuto, que es el tiempo que, ni más ni menos, tienes para **llegar al helicóptero** y que te saque de aquí **(Final Malo)**. O bien, puedes pasar de ello e **ir a buscar a Lisa**. Si escoges la primera opción, ya sabes cómo llegar hasta él, y **si te decantas por la última, sigue leyendo a partir de (B)**.

(A) Lamentablemente, el escapar con Lisa o no por tierra (sin usar el helicóptero, vamos) depende de si derrotaste al Tyrant en la alcantarilla o no. Si no lo hiciste, habrás aparecido delante de **Residencia Apple** **17**. Aquí deberás esquivar los ataques del francotirador y las minas. Dentro te espera Linda y deberás salir del edifico y regresar al helicóptero, algo nada fácil como imaginarás. **Usa el mapa a menudo para no tomar el camino equivocado** y llegar hasta el helicóptero a salvo. **(FIN A)**

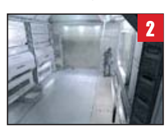
(B) Sigue hasta llegar a Bajo la Autopista y continúa por la Zona en Construcción, siempre usando el buscaminas para no saltar por los aires. Enseguida llegarás a **Frente a Residencia Apple**. Como ya hemos comentado más arriba, **deberás esquivar las minas y al francotirador**. Cuando entres y recojas a Linda, retrocede al **Edificio Oficinas 1º** por el camino que ya conoces, algo nada fácil **18**. Una vez allí, busca las escaleras que llevan al tejado, a través de **Escaleras Edificio Oficinas**. Puedes optar por escapar por tierra y abandonar a Lisa. Si tu conciencia no te lo permite, espérala y ayúdala cuando se quede atrás. Una vez en la cima, deja a Lisa, cruza el pequeño abismo y prepárate. **(VER CUADRO ENEMIGO NYX)**

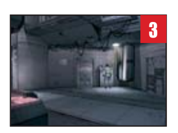
EVENTOS MISION DESPERATE TIMES (I)

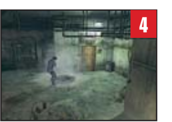
- **1 Usaste el disco MO (código A)**
Usa el disco MO que encontraste en Entresuelo de observación y en Gran Ordenador
Puntos: 30.
- **Usaste el disco MO (código B)**
Usa el disco MO en Entresuelo de Observación.
Puntos: 40.
- **2 Abriste la compuerta electromagnética**
Averigua el código aleatorio que el científico muerto tecleó en el otro panel e introdúcelo tú, cambiando el orden de las cifras.
Puntos: 20.
- **Abriste Compuerta 1 con el código (Pasillo Este 1)**
Usa el método anteriormente descrito para abrir la compuerta del Pasillo Este 1.
Puntos: 20
- **Abriste compuerta 2 con el código**
Usa el método anteriormente descrito para abrir la compuerta del Pasillo Central 2.
Puntos: 20
- **Usaste la palanca en conducto.**
La usaste para entrar en la Laboratorio de Investigación Especial. Sólo en Fácil y Difícil.
Puntos: 20.
- **3 Usaste el lanzagranadas falso**
Sustituiste el bueno por el falso en el Cuarto de Niños.
Puntos: 40.
- **Mata a todos los hunters**
Usa tus mejores armas para deshacerte de los hunters.
Puntos: 20.
- **Viste "Finding Linda"**
Verás la escena cuando encuentres a Linda.
Puntos: 20.
- **Destrozaste el cajón**
Destroza el cajón del Almacén de materiales de emergencia.
Puntos: 30.
- **Activaste la corriente de agua**
Para que esto suceda no debes derrotar a Tyrant en el laboratorio.
Puntos: 30.
- **4 Empujaste la caja sobre el círculo**
Abriste el boquete con la caja en la Sala Control Esclusa
Puntos: 30
- **Usaste la manivela de la válvula**
Utiliza la válvula en la sala de mantenimiento.
Puntos: 30.
- **Viste "Brutality of Tyrant"**
Verás estas escenas cuando te topes con Tyrant.
Puntos: 20.
- **5 Hiciste saltar por los aires a Tyrant**
Usa el mando a distancia para accionar la bomba que mate a Tyrant.
Puntos: 30
- **Hiciste saltar por los aires a Tyrant R.**
Usa el mando a distancia para accionar la bomba que mate a Tyrant.
Puntos: 40.
- **Localizaste las minas con el detector**
Usa el detector de minas en la zona trasera del área residencial.
Puntos: 20.
- **Hiciste saltar por los aires a Nyx**
Usaste el mando a distancia de la bomba en el enemigo final.
Puntos: 50.
- **Derrotaste a Nyx**
Mátalo con tus mejores armas en el tejado.
Puntos: 40.
- **Viste "Up and away"**
Escapa del escenario en helicóptero.
Puntos: 40
- **Viste "Up and Away con Linda"**
No derrotes a Tyrant antes de hablar con Linda en Drainage Area
Puntos: 40.
- **Viste "Run like the Wind"**
Escapa en jeep sin Linda una vez derrotes a Nyx.
Puntos: 30.
- **Viste "Run like the Linda"**
Escapa en Jeep con Linda una vez derrotes a Nyx.

»









EVENTOS MISION DESPERATE TIMES (II)

» **Puntos: 30**

• Linda sobrevivió
Consigue alguno de los dos eventos previos.
Puntos: 20.

• Hablaste con Linda en la sala de exámenes
Habla con la científica en la cámara de experimentación.
Puntos: 20.

• Hablaste con Carter en la sala de exámenes
Habla con Carter en la entreplanta de observación.
Puntos: 30.

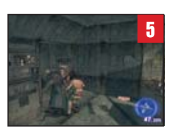
• Hablaste con Rodriguez en el helicóptero
Usa la llave de la sala de experimentación en la sala de referencia.
Puntos: 20.

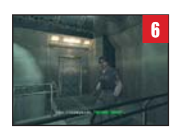
• Usaste la tarjeta de nivel 1
Usa la tarjeta en los pasillos Centrals 1, 2 y 3.
Puntos: 20.

• 6 Usaste tarjeta nivel 2
Usa la tarjeta en el pasillo este 1.
Puntos: 20.

• Obtuviste "Internal memo"
El documento se encuentra en la sala de referencia.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Settings screen"
El documento lo encontrarás en la sala de emisión.
Puntos: 10.


5


6

• Obtuviste " Experiment file"
El documento está en sala de observación.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Researcher's journal"
El documento está en el Cuarto de Niños.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Memo to Carter"
Lo encontrarás en la sala de investigación.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Memo scrap"
Encontrarás el documento en la sala de control.
Puntos: 10.

• Obtuviste "CTS manual"
El documento está detrás de la zona residencial.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Written orders"
El documento lo hallarás en el tejado.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Reagent file"
Lo encontrarás en la sala de examinación
Puntos: 10.

• Obtuviste "Experiment participants"
El documento está en la sala de investigación.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Delivery permit"
El documento está en la calle principal.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Raccoon Today"
El periódico está en el pasillo central 4.
Puntos: 10.

• Obtuviste "Daily Raccoon"
El diario está en el túnel (sala de mantenimiento).
Puntos: 10.

• Obtuviste "Money Scoop"
Los ejemplares están en Almacén Edificio Oficinas y Pasillo Mantenimiento 2
Puntos: 10.

EXTRAS

ÍTEMS OCULTOS

En los niveles encontrarás objetos especiales que, en principio, no tienen ninguna utilidad y no ocupan espacio en el inventario. Además son bastante complicados de encontrar ya que, a diferencia de los ítems normales, no brillarán. **Según el personaje, la dificultad y el nivel podrás encontrar diferentes ítems especiales**, por lo que te tocará rastrear cada rincón.

Aunque aparentemente estos ítems no tengan ninguna utilidad, una vez superes el escenario te servirán para mejorar tu ranking y para desbloquear varios extras del menú "colección". **Hay 20 ítems especiales en cada escenario (propios) y otros 4 por personaje**. El encontrar unos u otros dependerá del nivel de dificultad elegido, siempre teniendo en cuenta que en una misma partida no se pueden encontrar más de 8.

PUNTOS Y EL RANKING

Al final de cada escenario conseguirás un ranking y una serie de puntos que podrás canjear por extras en el menú "colección". Para obtener el mejor ranking posible:

• **Intenta salvar tus progresos** el menor número de veces posible.
• **Completa todos los eventos** que puedas en cada escenario.
• **Evita hacer uso de ítems medicinales** y ser herido.
• **Supera el nivel en poco tiempo.**
• **Ayuda a tus compañeros** para que sobrevivan.

EXTRAS

Según el ranking que obtengas al final de cada nivel desbloquearás de extras que podrás ver en el menú "colección".

• Imágenes
145 imágenes diferentes de todo tipo de escenarios, monstruos y personajes del juego. Para conseguirlos supera los escenarios con los distintos personajes.

•Trajes
Para desbloquearlos deberás, además de superar los niveles con un buen ranking, obtener todos los ítems ocultos especiales de cada personaje.

• Vídeo
Si quieres volver a disfrutar de los vídeos que aparecen a lo largo de los niveles usa tus puntos en esta opción. Es necesario que previamente los hayas vistos en los niveles.

• Sonidos
Disfruta de las melodías de *RE File 2* en este apartado. Completa los distintos niveles y consigue los ítems especiales ocultos de cada personaje.

• Extra
El apartado del menú "colección" donde más aprovecharás tus puntos. Aquí podrás desbloquear los niveles de dificultad y unos modos de juego especiales donde deberás superar los distintos escenarios en un tiempo determinado. Para conseguirlos supera los niveles en los distintos modos de dificultad.

• Personajes ocultos:
• Ben: entrega al periodista encarcelado todas las cintas.
• Nathan y Samuel: supera el nivel Desperate Times en el modo Difícil.
• Rita: Supera el nivel Desperate Times en el modo muy Difícil.

• Outbreak 1
Si aún guardas la partida salvada de la anterior parte de la saga, podrás transferirla a este nuevo episodio, lograr en él todos los extras que puedas (vestimenta, sonidos, etc) y luego pasarlo al archivo de *Outbreak 1* de nuevo. Todo lo desbloqueado podrá ser usado en el primer episodio también.





HOBBY PRESS
axel springer

¡Archívalas en las cajas de tus juegos!



Play2 manía
Suplemento gratuito realizado por los expertos de Play2Manía
PSPManía
GUÍA DE PLAYSTATION PORTÁTIL 100% INDEPENDIENTE
3
PRO EVOLUTION SOCCER 5
El mejor fútbol en PSP
¡Analizamos a fondo el primer PES portátil!
DUDAS Y PREGUNTAS MÁS FRECUENTES
COMPARATIVA DE VELOCIDAD
Avance GTA LIBERTY CITY STORIES
Novedad GHOST IN THE SHELL



Bienvenido a

editorial

A POR EL PRIMER CUMPLEAÑOS. Diciembre se acerca lentamente, y aparte de celebrar la Navidad y recibir más regalos de los que podemos atender, ese mes nuestra querida portátil cumplirá su primer año de vida... en Japón, claro. Lejos quedarán ya los retrasos, las críticas a los mediocres juegos que vimos a principios de año, los defectos de las primeras consolas... Y todo para esperar la que hoy por hoy es la mejor portátil de mercado, la que mejor oferta de juegos está ofreciendo y la que más posibilidades de futuro está mostrando. Cierto es que hemos tenido que esperar mucho y pagar más, pero... ¿quién nos iba a decir a los europeos que íbamos a navegar por la Red desde el primer día? ¿O que íbamos a alucinar con juegazos como *Burnout Legends*? Lo cierto es que el sueño acaba de empezar, y el futuro pinta aún mejor: *GTA Liberty City Stories*, *Tomb Raider*, *Prince Of Persia*... por favor, ¡¡¡no nos despertéis!!!

24 COMPARATIVA

Juegos de velocidad

Descubre tu juego de coches ideal.

31 AVANCE

GTA Liberty City Stories

La aventura que todos esperamos.

PSPManía

Comparativa Velocidad 24

Burnout Legends, Ridge Racer, TOCA Race Driver 2, NFS Underground 2 Rivals... Todo para que elijas el juego que más se adapta a tus gustos sin miedo a equivocarte...

Previews 30



TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE PSP

Cuantas más funciones ofrece un aparato, más dudas plantea a los usuarios. PSP no es una excepción, y este mes vamos a solucionar todas las dudas que nos habéis enviado a la redacción.



¡RESOLVEMOS todas tus dudas!

TEMAS GENERALES

1. FUNCIONAMIENTO

¿Es posible escuchar música mientras veo mis fotos?
No es posible con los firmwares disponibles actualmente, aunque una actualización podría permitirlo.

¿Hay alguna forma de resetear la consola si se cuelga?
A diferencia de PS2, no existe un botón de Reset, ni una combinación de botones para resetear. Si no puedes salir de un juego o función pulsando Home, a quitar la batería tocan...

¿Cómo debo apagar la consola con un UMD dentro para que, al encenderla no arranque directamente el juego?
Si no has apagado por completo tu consola siempre arrancará el juego al volver a encenderla. Para evitarlo, ve a Ajustes, Control de Seguridad y pon el control paterno de la consola al nivel 1 (el máximo). Para cambiarlo, tendrás que introducir tu contraseña: recuerda la que vayas a utilizar porque a partir de ahora será crucial. De este modo, al arrancar tu PSP te pedirá que introduzcas tu contraseña para poder jugar; cancela el proceso y estarás en el menú principal.

El control paterno ayuda a evitar el autoarranque de los juegos.

¿Se puede ver un UMD Vídeo en un televisor o monitor?
De momento no y Sony tampoco ha confirmado que tenga intención de hacer algo al respecto. En cualquier caso, ya hay un grupo especializado en periféricos que está trabajando en un accesorio llamado PSP2TV, con el que podremos conectar nuestra portátil a un televisor e incluso jugar con un mando de PS2.

2. PANTALLA

¿Tengo un amigo obsesionado con los píxeles muertos de su consola... Pero ¿qué son exactamente?
Son el defecto de fabricación más común en todos los aparatos electrónicos que llevan una pantalla como la de PSP. Son puntos de la pantalla que no muestran color alguno, (es decir, puntos negros en la pantalla).

¿Cómo puedo detectar los píxeles muertos?
La forma más sencilla de localizarlos es pasar imágenes fijas de un único color (rojo, blanco, azul, negro...). De este modo, con estas colores a pantalla completa, podrás detectar píxeles muertos (puntos negros) o píxeles vagos (de otros colores). Si vas a comprar una PSP nueva no estaría mal que le pidieras al vendedor que te dejara comprobarlo. Y si no te deja, vete a otra tienda...

¿Se pueden arreglar los píxeles muertos?
No, los que te vengan de serie al comprar la consola son un error mecánico durante la fabricación y no tienen arreglo. Los píxeles vagos pueden "recuperarse", aunque no es ni mucho menos una ciencia exacta.

¿Cómo "despierto" a mis píxeles vagos?
Existen dos métodos: frotar la zona de la pantalla donde esté el píxel vago (con cuidado, sin rallarla) y pasar un vídeo que muestre imágenes de colores rápidamente (es fácil encontrarlo por Internet). Pero puede que ninguna de las dos soluciones funcione...

¿Por tener un píxel muerto me cambiarán la consola?
Supuestamente no, debes de tener al menos 6 para que se considere fallo de fábrica. Otra cosa es que la hayas comprado en una gran superficie y digas que no te convence el aparato y quieres que te devuelvan el dinero...

¿Veo muy oscura la pantalla, ¿Cómo se puede subir el brillo?
Pulsando el botón "Pantalla" (en la parte inferior del frontal de la consola, pegado a la segunda P del logo). Ofrece tres grados de brillo distintos, y si el más potente te parece insuficiente, enchufa la consola a la corriente y podrás utilizar un cuarto grado de brillo.



Puedes elegir entre varios niveles de brillo de pantalla.

¿Cómo se limpia correctamente la pantalla de PSP?

Con el paño que viene en el Value Pack. A ser posible, sin ninguna sustancia líquida, en seco, con un trapo de algodón que no arañe o una gamuza como las de limpiar las gafas.

¿Cómo puedo proteger la pantalla de la consola?

Puedes encontrar a la venta numerosas películas de plástico para proteger la pantalla, aunque de tu habilidad para colocarlas dependerá que se vea mejor o peor. En cualquier caso, protegerás la pantalla... aunque puede que enturbies la imagen.

3. SONIDO

¿Por qué se oyen tan bajos los auriculares que vienen en el Value Pack?

Puede deberse a dos cosas. La primera que tengas activado en Ajustes de Sonido la opción AVLS, que impide pasar de cierto nivel de volumen. La segunda es que los auriculares que vienen en el Value Pack están limitados por una normativa europea al respecto (algo que se puede remediar con un soldador y unos mínimos conocimientos en electrónica). En cualquier caso, puedes probar con otros auriculares... O con un sistema de sonido para PSP (como PlayGear Amp de Logitech, por ejemplo).



Unos altavoces de este tipo te garantizan el mejor sonido, en especial para ver pelis.

¿Por qué no puedo cambiar entre los distintos modos de ecualización?

En teoría las distintas ecualizaciones sólo funcionan con los auriculares conectados. Si no los has enchufado, ya tienes la respuesta...

¿Para qué es la ranura que hay junto a la conexión de los auriculares?

Sirve para activar ciertas funciones especiales de algunos auriculares con mando (como los que vienen con el Value Pack) o un headset para poder hablar, por ejemplo, en *SOCOM Fire Team Bravo*.



Estos conectores habilitan funciones especiales.

4. USB

¿Puedo utilizar el cable USB de mi cámara de fotos para conectar mi PSP a un PC... o tiene que ser un cable especial?

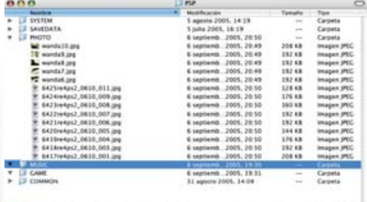
Vale cualquier cable USB, siempre y cuando por un lado tenga el conector mini USB.



Cualquier cable con un extremo Mini USB vale para PSP.

Al conectar mi PSP al ordenador con un cable USB, no me salen las carpetas GAME, VIDEO, MUSIC ni PHOTO, sólo me salen en la Memory Stick las partidas guardadas.¿Qué es lo que hago mal?

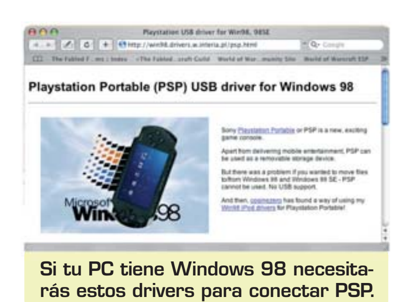
Muy sencillo: no has formateado la Memory Stick desde la propia consola (Ajustes del Sistema, Formatear MS). Si lo haces así automáticamente te generará todas las carpetas... Menos las relacionadas con el vídeo. En cualquier caso, no es grave, porque o bien puedes crearlas manualmente (recuerda, mete todas dentro de la carpeta PSP) o bien puedes copiar lo que haya en la MS a tu PC, formatear la MS desde la propia consola, y volver a copiar todo en su sitio.



Formatea la MS desde la PSP para crear las carpetas de música y foto.

Conecto mi PSP al PC, pero no me la reconoce ¿Cuál puede ser el problema?

A diferencia de lo que ocurre con otros aparatos USB, el ordenador no te reconocerá inmediatamente la consola. Debes activar en Ajustes la opción Conexión USB (la segunda en la lista de Ajustes). Si haces esto y aún no te lo reconoce, el problema puede ser tu sistema operativo. Si aún utilizas Windows 98, puedes descargarte drivers para PSP en esta dirección: http://win98.drivers.w.interia.pl/psp.html



Si tu PC tiene Windows 98 necesitarás estos drivers para conectar PSP.

Actualizaciones

PSP es una consola que ofrecerá nuevas funciones con actualizaciones, algo que levanta dudas...

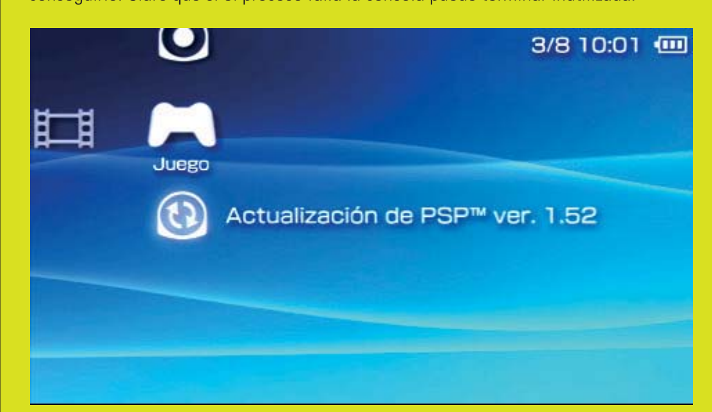
- **¿Qué es el firmware de PSP?**
Para andar por casa, el firmware es una memoria interna, en la que se almacenan las funciones básicas que ofrece, como poder ver fotos o movernos por los menús. Esta es la parte que actualizamos de la consola, donde se guardan las nuevas funciones.

- **¿Si me compro PSP demasiado pronto no podré disfrutar de las futuras mejoras? ¿Que solución hay a tal problema?**
PSP es completamente actualizable. Si te la compras hoy, nada te impedirá ponerla al día cuando haya nuevas actualizaciones, así que tranquilo...

- **¿Cómo se actualiza PSP?**
Existen tres formas distintas. La más común es por medio de los propios juegos. Cuando te compres uno nuevo, llevará incluida la actualización del firmware y si no tienes la consola actualizada, te obligará a hacerlo para poder jugar.
El segundo método es descargando de la página oficial de Sony la nueva actualización, (que luego copiarás en la Memory Stick, en la carpeta UPDATE dentro de GAME). Para instalar la actualización con este método, dirígete a la opción Memory Stick dentro del menú Juego, y desde allí podrás activarla.
El tercer y último método es a través de una conexión inalámbrica a Internet (en el menú Ajustes, Actualización de Red). Recuerda que para poder hacerlo por este último método debes tener configurado el acceso en modo Infraestructura.

- **¿Qué requisitos debo cumplir para instalar una actualización?**
Pues aparte de lo obvio (tener una PSP con una versión anterior y una actualización nueva), debes tener la batería cargada a más de un 70% y tener la consola conectada a la corriente. Tened en cuenta que si algo falla en la actualización la consola puede quedar totalmente inutilizada...

- **¿Puedo volver a una versión anterior del firmware si no me gustan las novedades que incorpora?**
Teóricamente no se puede, pero lo cierto es que sí existen maneras no oficiales de conseguirlo. Claro que si el proceso falla la consola puede terminar inutilizada.



La actualización es muy sencilla. Tan sólo sigue las instrucciones en pantalla y ten la batería cargada y tu PSP enchufada a la corriente.

5. WI-FI

¿Qué es de WI-FI?

Es Wireless Fidelity, un término que hace alusión a las conexiones inalámbricas. Cuando veas que un juego ofrece modos WI-FI, significa que puedes jugar con amigos sin necesidad de cables.

He visto que en PSP hay dos modalidades WI-FI: Ad Hoc e Infraestructura. ¿Para qué sirve cada una de ellas?

El término latino Ad Hoc significa en el lugar, en el sitio, es decir, conexión inalámbrica en una red cerrada y local. Por ahora, esta es la modalidad de modos multijugador que ofrecen los juegos de PSP, en la que varios jugadores se reúnen en un mismo sitio para echarse unos "piques". La distancia entre las consolas no debe superar los 20-30 metros evitando en la medida de lo posible obstáculos como paredes o vigas, ya que así la calidad de la conexión será inmejorable.
Por el contrario, el modo Infraestructura se refiere a conectar nuestra consola a una red inalámbrica abierta, que nos dé acceso a Internet, el juego a distancia... etc.

≫No consigo jugar WI-FI con mi amigo. Tenemos la consola europea y el mismo juego europeo ¿A qué puede deberse?
Quizá tú o tu amigo habéis toqueteado los Ajustes de la Red de vuestras PSP. Por defecto, el modo Ad Hoc debe estar configurado en modo Automático, es decir, escaneará todos los canales en busca de partidas. Si está fijado en algún canal de los disponibles (1, 6 y 11), puede dar problemas. Pero si queréis evitar que algún amigo "pesao" se una a la partida, poneros de acuerdo y quedad en un canal determinado...


Para jugar WI-FI hay que tener en cuenta los canales disponibles.

≫¿Hay que pagar cuota por navegar por Internet con PSP?
Si ya tienes una conexión a Internet en casa, NO. Lo único que necesitas es un router inalámbrico o un punto de acceso inalámbrico en algún ordenador (al que se conectará tu PSP). Otra cosa es que estés en un restaurante o zona de ocio, y te cobren una tarifa por conectarte...

≫¿Algún juego ofrece la opción de jugar por Internet?
Hoy por hoy, ningún juego de los que se han lanzado en Europa ofrece modos Online... Aunque todos los que ofrecen modos multijugador se pueden disfrutar por Internet. Más adelante, en la sección de Internet, encontrarás cómo hacerlo.

≫¿Existen virus para PSP?
Las principal puerta de entrada de los virus en los equipos informáticos está en Internet y ahora mismo PSP está completamente libre de peligro en este sentido. Eso no quita que con el tiempo aparezca algo que la afecte, pero para eso los creadores de virus tienen que conocer muchísimo mejor su arquitectura y su funcionamiento. Además, casi todos los virus se activan al ejecutar alguna aplicación, y hoy por hoy Sony es la única que puede firmar digitalmente las nuevas aplicaciones que vayan apareciendo (PSP no puede ejecutar aplicaciones que no lleven la firma digital de Sony).

6. UMD

≫¿Si juego en el coche o en el bus camino del colegio y hay baches... ¿se me puede rayar el UMD o romper el lector?
Depende de los baches... Las vibraciones nunca son buenas para los lectores ópticos, aunque en teoría no debería pasar nada. Si estás corriendo un rally, apágala por si acaso.

≫¿Puedo grabar un minidisc con mi música y oírlo en PSP?
No y mil veces no. Aunque el aspecto y tamaño de los discos Minidisc y UMD pueda parecerse, no son el mismo formato ni si quiera el plástico protector tiene la misma forma. Vamos, que ni lo intentes...



Los minidisc (izquierda) no funcionan en PSP, aunque se parezcan a un UMD.

≫¿Habrá UMD mixtos, que mezclen película, música y juego?
Sí, el primero en hacerlo será el UMD de la película "Stealth", que incluirá las 3 primeras carreras de *Wipeout Pure* más un nivel inspirado en la película.

7. BATERÍAS

≫¿Cuánto dura una carga de la batería de PSP?
Una carga completa puede durarte unas 3-5 horas, dependiendo de cuánto tenga que leer del UMD, si la pantalla se desactiva cuando no juegas, el volumen del audio... Algunos juegos ofrecen opciones para atenuar el consumo, como no reproducir música o sonido ambiental.

≫¿Cuántos años puede durarme una batería?
Depende del uso. Si juegas todos los días 5 horas te durará menos. El interior de las baterías de Ion Litio tiende a oxidarse con cada recarga, mermando con el tiempo su capacidad. El ciclo de vida de una batería de este tipo está en torno a 300-500 recargas.

≫¿Qué es mejor, cargar la batería cuando está completamente vacía o recargarla cuando esté a medias? ¿Y dejar la carga de la batería a medias?
Las baterías de Ión Litio, como las de los actuales teléfonos móviles, no tienen "memoria", y por lo tanto puedes recargarlas sin problemas cuando estén a medias. De hecho, lo "ideal" es utilizar durante una temporada sólo una parte de la batería, por ejemplo un 40%, ya que de este modo el 60% restante estará prácticamente nuevo y así prolongaremos la vida de la batería. Eso sí, cada 25-30 recargas, procura descargarla por completo. Y en cuanto a dejar una carga a medias, tampoco es malo, siempre podrás volver a cargarla al 100% la próxima vez.

≫¿Es malo jugar con la batería completamente cargada y el cable de corriente enchufado? ¿Se carga la batería mientras estoy jugando?
No es malo. No se produce desgaste del la batería, ya que en primer lugar "se nutre" de la red. En teoría sí se recarga mientras juegas, aunque el proceso es más lento.




Sony está trabajando en baterías de mayor duración, aunque ya hay alguna alternativa...

≫¿Existen baterías de mayor duración que las de serie?
En Estados Unidos es posible encontrar algunas soluciones no oficiales que duplican la duración de la batería, aunque o son bastante caras o ni siquiera entran en el habitáculo de la batería (hay que dejar la tapa quitada). Sony anunció hace unos meses que trabajaba en una de mayor duración...

≫Si escucho música con altavoces ¿consumo más batería?
Cuanto más alto tengas el volumen, sea cual sea la vía por la que va a salir el sonido (altavoces internos, externos, auriculares), más batería se consume. Los altavoces externos consumen más que los internos.

8. REPUESTOS

≫He perdido la parte superior del stick analógico. ¿Es posible comprar este tipo de repuestos?
Ya se pueden encontrar por Internet tiendas que venden ésta y otras muchas piezas. Eso sí, necesitas tarjeta de crédito para pagar... Aquí van un par de direcciones:
www.xboxrepairguide.com/repair-parts-sony-c-22_54.html
www.keentop.cn/


Por el momento sólo encontrarás repuestos para PSP por Internet.

PSP Blanca

El último capricho de Sony ya está a la venta en Japón, y por supuesto levanta pasiones y dudas...

• ¿Llegará la versión blanca de la consola a España?
Sony aún no ha dicho nada al respecto, pero no sería nada raro viendo que en Europa sí han salido casi todas las ediciones de colores de PS2.

• ¿Existen algún tipo de diferencia entre la versión blanca y la negra?
Aparte del color, y de que lleva instalado de serie la actualización 2.0 del Firmware, corrige algunos fallos de los primeros modelos, como problemas con el botón cuadrado. Por lo demás, será prácticamente igual, salvo que las huellas dactilares se notan menos y los botones no son transparentes. ¿Te habías dado cuenta de que los de la negra eran transparentes?



El modelo blanco es prácticamente igual al negro, salvo porque lleva de serie la actualización 2.0 y algunos cambios menores.

JUEGOS

¿Me valdrán los juegos americanos y japoneses en mi consola europea?

Por ahora sí, y mientras que Sony no utilice las zonas regionales, todos los juegos son compatibles en todas las consolas. Puedes ver el código regional en la parte trasera de las cajas de los juegos (a nosotros nos corresponde la zona 2, como a Japón).

¿Habrá serie Platinum?

Suponemos que con el tiempo habrá algo parecido. En Japón, la primera compañía que va a reeditar un juego a precio reducido es Konami, que abrirá fuego con *Metal Gear Acid*.



Metal Gear Acid **se relanzará en Japón a precio reducido.**

¿Por qué son los juegos más baratos en USA y Japón?

El incremento en el coste de los juegos se debe a los aranceles y costes de la importación, aunque siendo ahora mismo el euro una moneda fuerte deberían resultar más baratos...

¿Cuánto valdrán los juegos de PSP, como *GTA Liberty City Stories*? ¿Bajarán de precio?

El precio de los juegos de PSP va a permanecer entre los 49,99 y los 59,99 euros. *GTA* costará 59,99. Ten en cuenta que son juegos tan complejos como los de PS2... No hablamos de hacer un juego para GameBoy.

¿Será Liberty City Stories un GTA como los de PS2? He oído que no tendremos libertad para movernos por la ciudad...

Como todos los *GTA*, no toda la ciudad estará disponible inicialmente, pero sí tendremos libertad para movernos. La gran diferencia es que habrá más misiones y más cortas, para que podamos jugar en cualquier momento.

Liberty City **será un** ***GTA*** **tan libre como los de PS2.**

¿Qué juego de tuning es mejor? ¿*NFSU Rivals*, *Midnight Club 3 Dub Edition* o *Tokyo Xtreme Racing*?

Tokyo Xtreme Racing no está a la venta en Europa, y de los dos restantes nos quedamos con *MC3*: es muy superior técnicamente, ofrece más coches y motos y opciones de tuning, un desarrollo mucho más largo...

¿Por qué muchos de los juegos del lanzamiento japonés de PSP no llegan a Europa?

Hay ciertos géneros que no llegan a Europa por ser tremendamente "raros", como el simulador de trenes *Densha De Go!*, ya que aquí probablemente tendrían una escasa aceptación... Es una cuestión de gustos.



Los simuladores de trenes gozan de éxito... pero aquí lo dudamos.

He leído que algunos juegos se pueden "conectar" con PS2. ¿Cómo se hace? ¿Para qué vale?

Puedes conectar tu consola a PS2 por medio de un cable USB (y activando la función Conexión USB en tu portátil). La utilidad depende de cada juego: en *Pro Evolution 5* puedes actualizar las plantillas con los datos del juego de PS2; en *Metal Gear Acid* puedes desbloquear algunas cartas especiales... Depende del juego...



La conexión con PS2 nos permitirá actualizar las plantillas de ***PES5*.**

He visto que los juegos como *Wipeout Pure* se pueden actualizar con nuevos contenidos, como circuitos o diseños para los menús, pero ¿podrán introducirse nuevos idiomas?

Técnicamente es posible que si un juego no se pone a la venta en castellano, más adelante pueda descargarse un paquete con los nuevos idiomas. Eso sí, los programadores tienen que dejar esa puerta abierta ...

Juegos de Rol

Entre tanto fútbol y velocidad ciertos géneros han quedado en segundo plano, algo que va a cambiar...

• En el lanzamiento de la consola no ha habido ningún juego de rol para PSP, ¿va a cambiar esta tendencia?

Sí. De hecho, Sony lanzará *Tenchi no Mon* en Europa el año que viene, UbiSoft lanzará antes de fin de año *Tales Of Eternia*, Capcom hará lo propio con *Breath Of Fire III*...



Tales Of Eternia **será el primer juego de rol en llegar a Europa.**



Breath Of Fire III **será la adaptación de un juego de PSone.**

He oído que de aquí a unos meses se podrán comprar juegos por Internet para la PSP y descargarlos en la Memory Stick ¿es esto cierto?

Técnicamente sí es posible, tal y como se ha podido ver en el Tokyo Game Show, donde ha sido posible descargarse demos vía WI-FI (que al apagar la consola desaparecen de la memoria). A corto plazo, desde luego, no vamos a deshacernos del UMD...



Aún no es posible comprar y descargar un juego de PSP por Internet.



Loco Roco **ha sido uno de los juegos demo disponible en el TGS.**





PERIFÉRICOS

¿Podrá utilizarse PSP como un navegador GPS? ¿Aparecerán periféricos que nos permitirán utilizar PSP como un teléfono móvil o una tele?

Sony comentó todas estas posibilidades al mismo tiempo que presentó la consola, pero hoy por hoy no existe nada en firme. Veremos...

He oído algo de un periférico para PSP llamado Solid Eye, que será compatible con *Metal Gear Acid 2*. ¿En qué consistirá exactamente?

Pues son una especie de prismáticos que se acoplan a la pantalla de PSP, permitiéndonos ver ciertas partes del juego en 3D, como si salieran los gráficos de la pantalla.

Estos prismáticos se venderán con *MGA2*.

Quería saber si la cámara viene en el Value Pack.

¿Cámara? El Value Pack no trae ninguna cámara de ningún tipo. PSP puede mostrar fotos, pero no sacarlas. Sony comentó algo sobre la posibilidad de convertirla en una cámara fotográfica con un periférico, pero aún no hay nada materializado.

Estoy pensando en comprarme la PSP y me gustaría saber si se puede usar un Pen Drive como memoria en vez de una Memory Stick Duo. ¿Es posible? ¿Lo será?

No. Por el momento, PSP es sólo compatible con las Memory Stick de la familia Duo.

¿Existe algún "cacharro" que me permita transferir música, vídeos o fotos a mi PSP sin necesidad de estar conectado a un PC?

Actualmente no. Otra cosa es que tengas algún reproductor multimedia o mp3 con la función "USB on the go" o similar, con el que podrás transferir datos del reproductor a la Memory Stick sin necesidad de estar conectado a un PC.

¿Habrá carcasas frontales intercambiables para PSP?

En Estados Unidos ya hay varias compañías que las tienen a la venta, por lo que no es de extrañar que con el tiempo alguien se anime a comercializarlas en Europa. Oficiales de Sony no hay ninguna. Pero volvemos a lo mismo, la consola acaba de llegar...

¿Sacará Sony u otra compañía algún aparato que permita grabar de la tele en los formatos que reconoce PSP?

Pues sí, ya hay varias compañías que están trabajando en un grabador de vídeo en MP4 (el formato que reconoce PSP), aunque todavía es pronto para hablar de precios, modelos... Eso sí, Sony tendrá su propio aparato, no te quepa la menor duda.

Sony ya tiene preparado un aparato que nos permitirá grabar vídeo en formato MP4.

Ahora que podemos navegar por Internet, me parece un poco "tostón" introducir las direcciones con los botones y el pad. ¿Sacará alguien algún teclado para la portátil?

Fue uno de los primeros periféricos que mostró Sony hace dos años en el E3, pero desde entonces no se ha vuelto a ver nada por la parte "oficial". Logic 3 también ha mostrado su intención de comercializar un teclado, así que todo es cuestión de tiempo. Haberlos "haylos", como las meigas... pero puede que tarden.

No me gusta el mando analógico de PSP, no me acabo de acostumbrar. ¿Existe algún periférico que lo convierta en un joystick o algo más parecido a un Dual Shock?

Existen carcasas y accesorios que transforman o bien la cruceta o bien el stick analógico en un joystick, aunque no son nada del otro jueves. También hay recambios para el stick analógico que lo convierten más en un joystick, aunque ninguno de ellos es oficial. Pregunta en tiendas especializadas y de importación para más información.

¿Que sabéis del adaptador para ver la tele en PSP que existe en Japón?

Pues que no existe. Por Internet se vieron algunas imágenes, pero es un dispositivo antiguo para móviles.



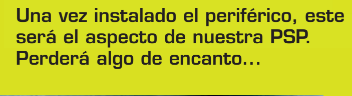
Esta imagen circuló bastante por Internet... Pero no es para PSP.

PSP en la tele...

Otra de las dudas más extendidas es la posibilidad de conectar PSP a una tele... Y ya tenemos respuesta.

• ¿Es posible jugar, ver películas y fotos conectando una PSP a la tele? ¿Existe algún cable para hacerlo? ¿Un periférico?

A través de Internet hemos encontrado un aparato, llamado PSP2TV que nos permitirá conectar nuestra portátil a través de un cable compuesto. Además, podremos conectar un pad de PS2 para jugar y disfrutar de los juegos tanto en aspecto 4:3 como 16:9. Eso sí, sus creadores afirman que es necesario cambiar el frontal de la consola (según dicen es muy fácil) para poner otro distinto que permite realizar todas las conexiones. Supuestamente, la "broma" costará unos 110 euros, más los gastos de envío ya que sólo se vende por Internet. Estará disponible a finales de octubre...



Una vez instalado el periférico, este será el aspecto de nuestra PSP. Perderá algo de encanto...



En la parte trasera de PSP2TV están todos los puertos (cable compuesto, mando PS2) y la toma de corriente.



PSP2TV es, por el momento, la única forma de ver lo que pasa en la pantalla de PSP en una tele.



PSP2TV es compatible con cualquier tele.

DUDAS TÉCNICAS

Tengo un amigo con una PSP japonesa y me gustaría saber si podremos jugar WI-FI utilizando yo mi consola europea...
La respuesta es muy sencilla. A la hora de jugar por WI-FI las consolas son iguales, independientemente de dónde la hayas comprado. Lo que determinará si podéis jugar WI-FI o no es el juego, que forzosamente debe ser de la misma región para todos los jugadores (europeo, japonés o americano), ya que en caso contrario puede haber problemas.

¿Se van a poner a la venta MS de más de 1 GB?
Si, de hecho ya tienen que estar a la venta las de 2 gigas, y el fabricante Sandisk afirma que con el tiempo llegarán las de 4 y 8 gigas.



Ahora mismo, la capacidad máxima de las MS es de 2 gigas.

Tengo juegos americanos y una PSP europea y me ha pasado una cosa rara. Cuando he jugado a *Spider-Man 2* y *Death Jr* me salen los textos en inglés, y cuando juego a *Dead To Rights Reckoning* me salen en castellano. ¿A qué puede deberse?
Muy sencillo. Los dos primeros no tienen el idioma castellano, mientras que el segundo sí. Así de simple. Depende del juego. La edición americana de *Wipeout Pure* también lleva de serie el castellano...

De un tiempo a esta parte cuando dejo un juego en el modo sleep (pulsando levemente el interruptor de encendido) y luego continúo la partida, me da un error y me saca al menú principal. ¿A qué puede deberse?
Puede ser problema del lector de los discos, o incluso que el disco pueda estar sucio o rayado. También puede deberse incluso a la batería: prueba a sacarla y volver a meterla.

Memory Stick Pro Duo

El soporte de almacenamiento de PSP también ha generado dudas, sobre todo en lo referente a precios y la capacidad de los distintos modelos...

• Me he comprado una Memory Stick de 1 GB, pero al formatearla me he dado cuenta de que no es realmente un giga, sino 940 megas. ¿Es eso normal? ¿Está estropeada mi MS?
Es completamente normal. De hecho, si haces la prueba, la que viene en el Value Pack no ofrece 32 megas, sino 30. La capacidad es siempre menor a lo que pone en la tarjeta, y esto se debe a dos razones. La primera es que la propia MS se reserva una pequeña parte de su capacidad para generar unos archivos imprescindibles que contienen la estructura de los datos (las carpetas que hay, su contenido...). Por otra parte, los fabricantes de tarjetas contabilizan 1 giga como 1000 megas, cuando matemáticamente deberían ser 1024 megas. A continuación os mostramos la capacidad real de las tarjetas y su precio aproximado según el fabricante.

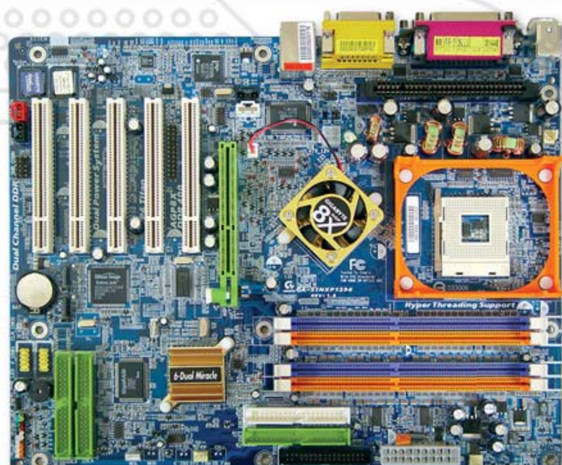
TAMAÑO	TAMAÑO REAL	PRECIO PRO DUO SANDISK	PRECIO PRO DUO SONY
2 Gb	1,85 Gigas	No disponible	No disponible
1 Gb	940 MB	110-120 Euros	132 Euros
512 MB	460 MB	65 Euros	77 Euros
256	220 MB	45 Euros	44
32	30 MB	–	–



He notado en mi PSP que al pulsar el botón cuadrado, el tacto es distinto al de los demás. ¿Es esto normal? ¿Es un defecto de fábrica?
Sí, es completamente normal. El botón cuadrado está prácticamente encima de los circuitos de la pantalla, y por eso al pulsarlo parece que está más duro que el resto. Al principio, en diciembre del año pasado, cuando Sony puso a la venta la consola en Japón, fue uno de los primeros errores de fábrica, que ya está solucionado en la versión europea... así que tranquilo.

El botón Cuadrado funciona sin problemas en las PSP europeas.

Tengo Windows XP con el Service Pack 2 instalado, pero cuando conecto mi PSP a mi PC no me reconoce la consola. ¿Qué puedo hacer?
La verdad es que es raro, puesto que los últimos sistemas operativos, como XP, suelen reconocer casi todos los dispositivos USB. Quizás se deba a un problema de los drivers USB de tu placa base. Lo mejor que puedes hacer es volver a instalarlos, o a las malas, descargarte una versión nueva de la página del fabricante. Si no sabes de qué marca es, abre tu PC y busca el modelo exacto entre las impresiones de la placa.


Los puertos USB pueden dar problema. Actualizar drivers es la clave...

INTERNET

¿Que porcentaje debo tener de la conexión WI-FI para poder conectarme a Internet?

El porcentaje es un valor meramente orientativo, que indica la posibilidad de éxito a la hora de conectarte. No es raro que te puedas conectar sin problemas con tan sólo un 2%. Eso sí, cuanto más bajo el porcentaje, más lenta será la carga de las páginas...

Cuando más alto sea el porcentaje, mejor funcionará la conexión.

Tengo una red inalámbrica en mi casa, pero no consigo conectarme a Internet por WI-FI. ¿A qué puede deberse?

Primero deberías probar si no te conectas en toda la casa o sólo el ciertas habitaciones, ya que las vigas, paredes y otros obstáculos pueden debilitar mucho la señal. Otra opción es que tu señal llegue con mucho "ruido" y su calidad no llegue a la mínima necesaria para conectar. Puede incluso que tu router no esté bien configurado, y ciertos puertos de conexión estén cerrados.

No tengo conexión a Internet, pero cuando escaneo mi zona aparecen varias conexiones. ¿Puedo utilizarlas? ¿Necesito algo más? ¿Es legal?

Hombre, legal, lo que se dice legal... no es. ¿Entra tu vecino en casa a llamar por teléfono sin pedir permiso? Pues es algo parecido. En teoría, podrías colarte en su conexión, siempre y cuando no tenga activado ningún protocolo de seguridad (WEP o WPA-PSK) o que sólo tengan acceso determinadas direcciones MAC. Pero vamos, al precio al que están actualmente las conexiones...

¿Puedo jugar por Internet con PSP? ¿Qué necesito?

Ningún juego europeo ofrece está función todavía, aunque es posible jugar por Internet con cualquier juego que tenga opciones multijugador, tal y como te indicamos en esta misma página.



En USA hay varios títulos con modos Online, como *NBA* de Sony.

¿Puedo jugar por Internet con mi versión europea con gente de Estados Unidos?

Sí, siempre y cuando el juego sea de la misma región, por ejemplo *Virtua Tennis World Tour* europeo. Si tu amigo tiene la versión USA y tú la Europea, puede que no funcione el sistema que explicamos en esta página...

Navegando, más de una vez me ha aparecido el mensaje "memoria insuficiente para cargar la página" ¿se puede evitar de alguna manera?

Por ahora, la única forma de hacerlo es activando en el propio navegador la opción "No Usar" en Herramientas, Ajustes, Ajustes de Caché.



Los fallos de memoria navegando se "solucionan" desactivando el caché.

¿Es posible instalar el MSN Messenger y el Emule en PSP?

Rotundamente, no. Son aplicaciones única y exclusivamente de PC y ordenadores compatibles, y no existe una adaptación para PSP. En cuanto al Messenger, lo más parecido que existe es chatear por web, algo que permite la página http://e-messenger.net, con la que además podrás usar tu cuenta habitual de tu Messenger.



Puedes chatear con PSP desde esta página, aunque a falta de teclado...

Si se puede instalar emule en PSP.. ¿se puede oír la música que te bajes sin tener que enchufar la consola al PC?

Como acabamos de decir, el Emule no se puede instalar en PSP, pero puedes descargarte canciones y vídeos de páginas como www.yourpsp.com, para acto seguido escucharlas y verlos en tu PSP sin tener que pasar forzosamente por un PC. Cada vez son más páginas la que ofrecen contenido descargable para PSP.

Juega Online con tu PSP

Dentro de muy poco llegarán los primeros juegos con modos Online de PSP, aunque hasta entonces puedes probar un método alternativo para jugar por Internet a cualquier juego con opciones multijugador...

Cualquier título con opciones multijugador se puede jugar por Internet, emulando la red local con un programa específico, llamado Xlink Kai Evolution 7. Para ello es imprescindible tener una conexión a Internet de banda ancha y un punto de acceso inalámbrico en un PC (al que se conectará PSP). No se puede hacer a través de un router, debe ser por medio de un punto de acceso inalámbrico, ya sea una tarjeta conectada a la placa (preferiblemente) o un adaptador USB (que puede dar más problemas). Esta tarjeta será la que se comunique con PSP, y por lo tanto, el PC debe acceder a Internet por otra fuente (otra tarjeta inalámbrica, una tarjeta de red no inalámbrica...) Estos son los pasos a seguir:

1) Descargar el programa Xlink. Lo podéis encontrar en la página http://www.teamxlink.co.uk. Selecciona la versión que corresponda (XP, Windows 2000...) e instala el programa en tu PC siguiendo los pasos que indica.

2) Configura el acceso inalámbrico. Si tu PC ya tiene conexión a Internet, ahora sólo queda configurar el punto de acceso inalámbrico. Es tan simple como darle una IP (si tienes una red con dos ordenadores y sus IP son 172.26.7.1 y 172.26.7.2, añade un número más en la última cifra).

3) Configura el programa Xlink Kai. Para ello tendremos que registrarnos como usuario (icono del maletín), y dar una dirección de e-mail que funcione, ya que el proceso termina siguiendo un enlace que llegará a nuestro correo. Una vez activado dicho link, tendremos que elegir nuestro nombre de jugador (Xtag) y la contraseña (Password). Por último, pulsa la flecha verde para iniciar una sesión.

4) Buscar/Crear una partida. Aunque en el menú principal hay disponibles otras consolas, entra en la sección de PSP. Dentro encontrarás todos los juegos disponibles, y el número de usuarios que hay en cada partida. Después sólo tendrás que dejar claro cual es tu estado personal (estás buscando partida, eres el anfitrión de un pique...). Una vez hayas elegido juego y partida...

5) Enciende tu consola, y a jugar. Entra en el modo multijugador y verás a los demás jugadores. Eso sí, no te olvides de revisar el resto de opciones, y que puedes tener listas de contactos y muchas otras cosas más.



El primer paso es descargarte el programa. Elige la versión correcta.



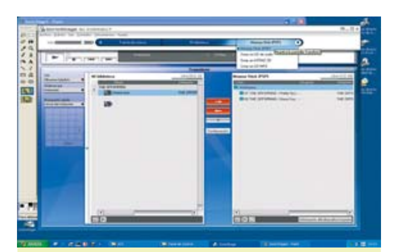
Configurar Xlink es muy sencillo, casi como el Messenger.

Para jugar por este método, es preferible evitar periféricos USB...

FUNCIONES MULTIMEDIA

¿Con qué programa convierto mi música al formato Atrac3?

Con el programa SonicStage, que puedes descargar gratuitamente de la página: http://www.connect-europe.com/sonicstage.



Para escuchar atrac3 con cualquier MS debes tener la actualización 2.0.

¿Para qué sirve la carpeta HIFI que tengo en mi PSP?

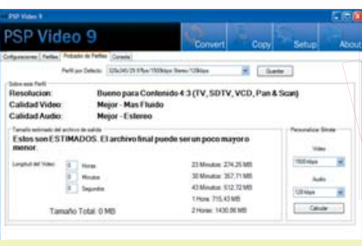
Si tienes instalada la actualización 2.00, es donde se guardarán automáticamente tus canciones en formato Atrac3, así como los archivos pertinentes para que funcionen en tu Memory Stick (hasta la llegada de la actualización 2.00 este formato de música daba problemas en Memory Sticks que no fueran de Sony).

¿Qué es el archivo THM que me aparece al convertir mis vídeos con ciertos programas?

Es el archivo Thumbnail, es la imagen que aparece al previsualizar el vídeo en el menú de PSP. Es decir, el icono que aparece en el menú de vídeos, antes de iniciar la reproducción. Algunos programas permiten seleccionar la imagen que queremos como THM.

¿Qué es el AVC?

Es un nuevo códec de vídeo compatible con PSP. Un códec es un algoritmo de compresión de vídeo, es decir, una serie de instrucciones que afectan a la calidad de la imagen, el tamaño que tendrá el vídeo... AVC da mejores resultados que el MPEG4, se pixela menos y se acerca mucho más a la calidad del vídeo DVD. Eso sí, la copia de estos archivos deben ir en la carpeta 100ANV01 dentro de MP_ROOT y deben llamarse ANVXXXXX.MP4 (donde XXXXX son números).



El programa PSP Video 9 permite convertir los vídeos al formato AVC.

¿Puedo reproducir UMD vídeo americano y japonés en mi consola europea?

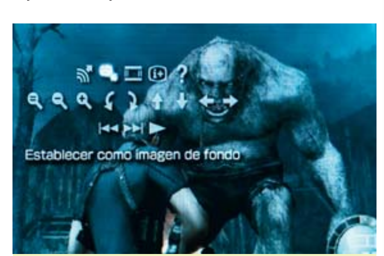
En teoría, los americanos son de zona 1 y por lo tanto no se pueden reproducir. Los japoneses comparten la zona 2 con nosotros, y por lo tanto, sí podrías utilizar sus UMD... Aunque antes asegúrate de que van los subtítulos en inglés o castellano.



Las pelis japonesas funcionan en las PSP europeas. Las americanas no.

¿Cómo puedo cambiar el fondo de escritorio de mi consola?

Para poder utilizar esta función debes haber actualizado tu consola a la versión 2.00. Si ya lo has hecho, verás en el visor de fotos una nueva opción a tal efecto. Y si quieres quitar la imagen de fondo y volver al fondo original de la consola, puedes hacerlo desde Ajustes, Ajustes de Tema.



Esta opción del visor te permitirá guardar una imagen como fondo.

¿Es posible compartir fotos por WI-FI? ¿Y los mp3?

No, hoy por hoy sólo es posible mandar una fotografía por infrarrojos, y nada más. Como en los móviles, es un proceso un poco lento, así que imagina mandar 4 megas de una canción por infrarrojos. ¡Sería un infierno! Sin duda es una posibilidad para futuras actualizaciones, aunque sinceramente, por ahora lo vemos difícil.



Para pasar fotos, ambas PSP deben estar muy cerca.

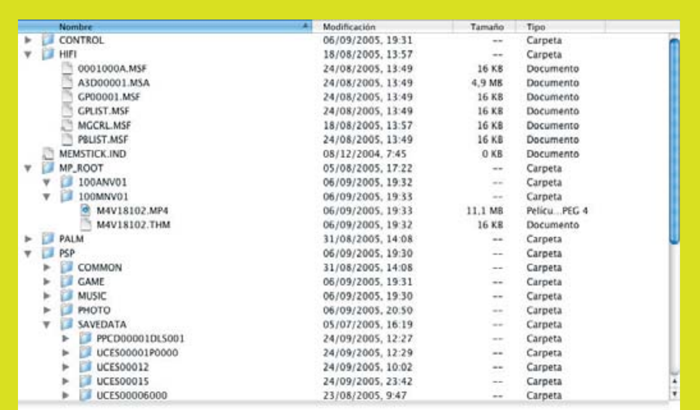
Conexión PSP-PC

Las posibilidades multimedia de PSP abren un mar de dudas y más aún si se mete por medio un PC...

• Mi consola no me reconoce ni las fotos ni los vídeos, ni la música. ¿Qué estoy haciendo mal?

En primer lugar ¿metes cada cosa en su sitio? Si has formateado correctamente tu MS, como mínimo debes tener la carpeta PSP, y dentro de ésta, GAME, PHOTO, MUSIC y SAVEDATA. Tus mp3 irán en MUSIC y tus instantáneas en PHOTO. Otra cosa es que intentes ver imágenes en formato BMP o GIF, que sólo son compatibles con la actualización 2.00 de la consola.

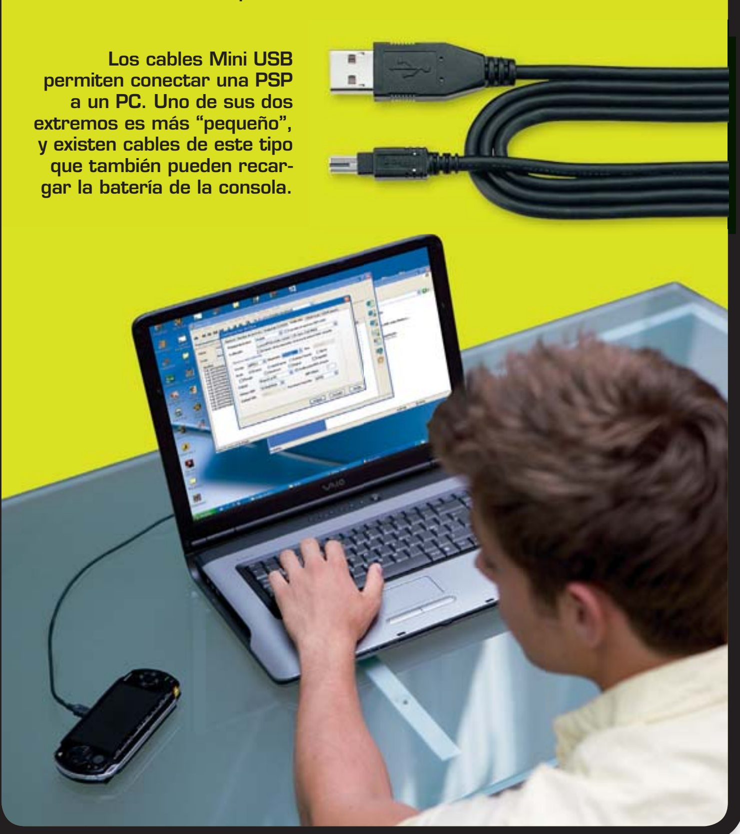
El caso de los vídeos es especial, ya que el formateo de la tarjeta no genera la carpeta donde guardarlos. Debes crear en el nivel raíz, junto a la carpeta PSP, otra llamada MP_ROOT, y dentro de ésta una llamada 100MNV01 (para los vídeos en formato MP4). Eso sí, recuerda que los nombres de los vídeos tienen que ser M4VXXXXX.MP4, donde XXXXXX son números. Si no es así, no podrás ver ningún vídeo.



Nombre	Modificación	Tamaño	Tipo
CONTROL	06/09/2005, 19:31	--	Carpeta
HIFI	18/08/2005, 13:57	--	Carpeta
0001000A.MSF	24/08/2005, 13:49	16 KB	Documento
A3D00001.MSA	24/08/2005, 13:49	4,9 MB	Documento
GP00001.MSF	24/08/2005, 13:49	16 KB	Documento
GPLIST.MSF	24/08/2005, 13:49	16 KB	Documento
MGCRL.MSF	18/08/2005, 13:57	16 KB	Documento
PBLIST.MSF	24/08/2005, 13:49	16 KB	Documento
MEMSTICK.IND	08/12/2004, 7:45	0 KB	Documento
MP_ROOT	05/08/2005, 17:22	--	Carpeta
100ANV01	06/09/2005, 19:32	--	Carpeta
100MNV01	06/09/2005, 19:33	--	Carpeta
M4V18102.MP4	06/09/2005, 19:33	11,1 MB	Pelícu...PEG 4
M4V18102.THM	06/09/2005, 19:32	16 KB	Documento
PALM	31/08/2005, 14:08	--	Carpeta
PSP	06/09/2005, 19:30	--	Carpeta
COMMON	31/08/2005, 14:08	--	Carpeta
GAME	06/09/2005, 19:31	--	Carpeta
MUSIC	06/09/2005, 19:30	--	Carpeta
PHOTO	06/09/2005, 20:50	--	Carpeta
SAVEDATA	05/07/2005, 16:19	--	Carpeta
PPCD00001DLS001	24/09/2005, 12:27	--	Carpeta
UCES00001P0000	24/09/2005, 12:29	--	Carpeta
UCES00012	24/09/2005, 10:02	--	Carpeta
UCES00015	24/09/2005, 23:42	--	Carpeta
UCES00006000	23/08/2005, 9:47	--	Carpeta

Si formateas una MS con la actualización 2.0 de la consola instalada, esta es la estructura que encontrarás al acceder desde un PC o Mac.

Los cables Mini USB permiten conectar una PSP a un PC. Uno de sus dos extremos es más "pequeño", y existen cables de este tipo que también pueden recargar la batería de la consola.





Todo el CINE en tu PSP

PSP es mucho más que juegos. También puedes ver tus películas favoritas en cualquier parte, entre otras muchas cosas.

Los 10 más vendidos





1	Hitch Especialista en ligues
2	Resident Evil 2 Apocalipsis
3	Hellboy
4	SWAT. Los Hombres de Harrelson
5	Dos policías rebeldes
6	Van Helsing
7	El castigador (The Punisher)
8	El mito de Bourne
9	You Got Served
10	El Único

Nuestros favoritos





1	Alien, el octavo pasajero
2	Spider-Man 2
3	Resident Evil 2: Apocalipsis
4	Million Dollar Baby
5	Black Hawk Derribado
6	Hellboy
7	El Reino de los Cielos
8	Steamboy
9	La casa de las dagas voladoras
10	Los Cazafantasmas

2 FAST 2 FURIOUS
Acción • Universal • 19,99 € • 18 de octubre

Más velocidad, más acción y más espectaculars y salvajes carreras que en la primera parte. Imprescindible para amantes de la velocidad y el tuning.

Valoración: MB

ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO
Terror • Fox • 23,99 € • Ya a la venta



Un miembro de la nave espacial Nostromo es infectado por una especie alienígena que pronto convertirá el interior de la nave en una trampa mortal en mitad del espacio...

Valoración: E

BLACK HAWK DERRIBADO
Acción • Columbia • 19,99 € • 18 de octubre



Una misión en Somalia acaba en desastre y un grupo de soldados queda atrapado en una zona que pronto se convertirá en zona de guerra. La lucha por sobrevivir ha empezado.

Valoración: MB

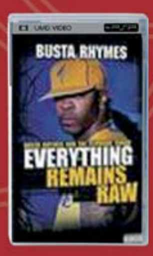
EL REINO DE LOS CIELOS
Drama épico • Fox • 23,99 € • Ya a la venta



Balian se une a su padre y sus hombres en su marcha hacia Ciudad Santa para participar en las Cruzadas que enfrenta a los cristianos contra los musulmanes.

Valoración: MB

EVERYTHING REMAINS LAW
Música • Eagle Rock • 19,95 € • Ya a la venta



Busta Rhymes es unos de los mejores dentro del panorama actual del hip hop americano. En este UMD tienes la oportunidad de disfrutar de uno de sus últimos conciertos.

Valoración: B

FINAL FANTASY
Anime • Sony Pictures • 19,99 € • 18 de octubre



En el 2065 la Tierra está invadida por espíritus alienígenas y la humanidad se enfrenta a la extinción total. Una científica intentará capturar los ocho espíritus para salvar el planeta.

Valoración: MB

GOD GUNS AND...
Música • Eagle Rock • 19,95 € • Ya a la venta



Documental que muestra el estilo de vida de Marilyn Manson, dentro y fuera del escenario, a través de sus giras por Estados Unidos, Japón, Rusia y Europa.

Valoración: MB

HELLBOY
Acción • Sony Pictures • 19,99 € • Ya a la venta



Durante la 2ª Guerra Mundial los aliados encuentran a un pequeño demonio entre los restos de un experimento nazi. Ya adulto, ese demonio luchará contra las fuerzas del mal.

Valoración: B

KUNG FU SION
Comedia • Sony Pictures • 19,99 € • 18 de octubre



Comedia china cargada de artes marciales, efectos especiales y mucho humor, que cuenta además con un doblaje que la hace "diferente". Para pasar el rato sin pensar mucho.

Valoración: B

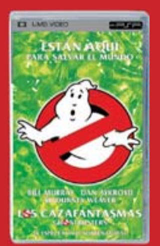
LIVE BABY LIVE
Música • Eagle Rock • 19,95 € • Ya a la venta



Concierto de INXS que, además de las canciones, incluye galería de fotos de la banda, el "backstage" del concierto, entrevistas, comentarios de la banda...

Valoración: MB

LOS CAZAFANTASMAS.
Comedia • Sony Pictures • 19,99 € • Ya a la venta



Tres universitarios algo chiflados e interesados en el mundo de lo paranormal deciden montar su propio negocio en Nueva York: cazar y exterminar fantasmas.

Valoración: MB

PIRATAS DEL CARIBE
Aventuras • Walt Disney • 49,99 € • Ya a la venta



La maldición de un tesoro ha condenado al pirata Barbossa y a su tripulación a ser esqueletos vivientes. Will intentará rescatar de sus garras a la bella Elizabeth con la ayuda de Jack Sparrow.

Valoración: MB

RESIDENT EVIL 2
Terror • Sony Pictures • 19,99 € • Ya a la venta



2ª parte de esta saga basada en el videojuego. Alice intenta escapar de una ciudad infestada de zombies antes de que el agente que Umbrella ha enviado acabe con ella: Némesis.

Valoración: B

ROCK IN RÍO
Música • Eagle Rock • 19,95 € • Ya a la venta



Concierto de Iron Maiden en Río de Janerio en el que hacen un repaso de sus más populares temas. Además, incluye entrevistas con la banda y un documental.

Valoración: MB

SPIDER-MAN 2
Acción • Sony Pictures • 19,99 € • Ya a la venta



El carismático y espectacular héroe de Marvel Comics vuelve en su segunda película para hacer frente a la amenaza del supervillano Doctor Octopus.

Valoración: MB

THE PUNISHER
Acción • Sony Pictures • 19,99 € • Ya a la venta



Frank Castle es un agente del FBI que pierde a su familia a manos de un mafioso. Destrozado por el dolor, decidirá dedicar su vida a castigar a los criminales.

Valoración: B

THE UP IN SMOKE TOUR
Música • Eagle Rock • 19,95 € • Ya a la venta



El tour musical de Dr. Dre, Eminem, Ice Cube y Snoop Dogg recogido en un UMD, rodado en 35 mm y con material exclusivo "detrás de las cámaras". Imprescindible para sus fans.

Valoración: B

UNDERWORLD
Acción • Filmax • 19,99 € • Ya a la venta



Una antigua y secreta guerra entre vampiros y hombres lobo amenaza con cubrir de sangre el mundo. Pero hay una esperanza: un híbrido que una las razas antes de que sea tarde.

Valoración: B

VAN HELSING
Aventuras • Universal • 19,99 € • Ya a la venta



Van Helsing es un "cazador de monstruos" que ha dedicado toda su vida a buscar y cazar estas criaturas, pero ahora tendrá que enfrentarse a la más poderosa de todas: Drácula.

Valoración: B

Sonido "de cine"

Para disfrutar al máximo del cine UMD, nada como unos buenos altavoces... y estos son los mejores.

La calidad de los altavoces que trae de serie PSP deja bastante que desear. Por eso, si quieres disfrutar a lo grande del cine, la mejor solución son los auriculares o uno de estos altavoces...



Stereo Station+. Gran calidad de sonido e ingenioso diseño (peana circular) que permite jugar cómodamente. Por 49.99€.

Sound Station. Son los más caros (70€) y los únicos en incorporar un potente y atronador subwoofer trasero.

PlayGear Amp. Son los más pequeños, y además plegables, ideales para los viajes. Ofrecen gran calidad de sonido. Cuestan 59,95€.

Los UMD disponibles

Aquí tienes una lista de los UMD a la venta en nuestro país, aunque la lista sigue creciendo...

YA DISPONIBLES

7 Segundos • Sony Pictures • 19,99 €
8 Millas • Universal • 19,99 €
24 Horas al Límite • Filmax • 11,99 €
Alien, el octavo pasajero • Fox • 23,99 €
Alien vs Predator • Fox • 23,99 €
Anacondas • Sony Pictures • 19,99 €
Cuestión de Pelotas • Fox • 23,99 €
Destino de Caballero • Sony Pictures • 19,99 €
Dos Policías Rebeldes • Sony Pictures • 19,99 €
El Caso Bourne • Universal • 19,99 €
El Cid: La Leyenda • Filmax • 11,99 €
El Hombre sin Sombra • Sony Pictures • 19,99 €
El Mexicano • Sony Pictures • 19,99 €
El Mito de Bourne • Universal • 19,99 €
El Pacto de los Lobos • Filmax • 11,99 €
El Reino de los Cielos • Fox • 23,99 €
El Sueño de mi Vida • Sony Pictures • 19,99 €
El Tesoro del Amazonas • Sony Pictures • 19,99 €
El Único • Sony Pictures • 19,99 €
Hellboy • Sony Pictures • 19,99 €
Hitch • Sony Pictures • 19,99 €
La Casa de las Dagas Voladoras • Sony Pictures • 19,99 €
La Liga de los Hombres Extraordinarios
Fox • 23,99 €
Los Ángeles de Charlie • Sony Pictures • 19,99 €
Los Cazafantasmas • Sony Pictures • 19,99 €
Million Dollar Baby • Filmax • 19,99 €
Piratas del Caribe • Walt Disney Company • 21,95 €
Resident Evil • Sony Pictures • 11,99 €
Resident Evil 2: Apocalipsis • Sony Pictures • 19,99 €
Robots • Fox • 23,99 €
Spider-Man 2 • Sony Pictures • 19,99 €
Spriggan • Filmax • 11,99 €
Steamboy • Sony Pictures • 19,99 €
S.W.A.T. • Sony Pictures • 19,99 €
The Punisher • Sony Pictures • 19,99 €
The Order • Filmax • 11,99 €
Underworld • Filmax • 11,99 €
Van Helsing • Universal • 19,99 €
XXX • Sony Pictures • 19,99 €
XXX 2 • Sony Pictures • 19,99 €
Yo, Robot • Fox • 23,99 €
You Got Served • Sony Pictures • 19,99 €

LANZAMIENTOS EN OCTUBRE

2 fast 2 furious • Universal • 19,99 €
13 Fantasmas • Sony Pictures • 19,99 €
Black Hawk Derribado • Sony Pictures • 19,99 €
El Regreso de la Momia • Universal • 19,99 €
Estoy Hecho un Animal • Sony Pictures • 19,99 €
Final Fantasy: La Fuerza Interior • Sony Pictures • 19,99 €
Godzilla • Sony Pictures • 19,99 €
Hulk • Universal • 19,99 €
Kung Fu Sion • Sony Pictures • 19,99 €
La Máscara del Zorro • Sony Pictures • 19,99 €
Las Crónicas de Riddick • Universal • 19,99 €
The Fast and the Furious • Universal • 19,99 €

3+ COMPAÑÍA **KONAMI** / GÉNERO **DEPORTIVO** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **NOVIEMBRE**

EL FÚTBOL Y LOS AFICIONADOS POR FIN "SALEN" A LA CALLE

Pro Evolution Soccer 5

El simulador de fútbol más aclamado salta al terreno de juego portátil pero... ¿es igual de bueno que en PS2?

No hay saga de éxito en PS2 que no esté saltando a PSP, permitiéndonos así disfrutar de nuestros juegos favoritos en cualquier parte. El fútbol no iba a ser menos y, aunque sólo han pasado un par de meses desde que la consola se puso a la venta, este año hasta vamos a presenciar el primer "pique" portátil entre *FIFA* y *Pro*...

En el caso de *Pro Evolution Soccer 5* podemos hablar de una adaptación sobresaliente, ya que casi todos los aspectos de la versión de PS2 están presentes: su incombustible jugabilidad, el genial control, las animaciones, las ligas nacionales y clubes disponibles... Hasta los menús y la banda sonora son clavados a los de PS2. En términos de jugabilidad,

Características especiales

1 Conexión con PS2

- Podemos poner al día las plantillas y los datos de todos los jugadores conectando nuestra PSP con la versión de *Pro Evolution 5* de PS2 por medio de un cable USB. Esto nos permitirá incorporar los últimos fichajes a nuestra escuadra, tanto en lo que se refiere a números, dorsales y características, así como su apariencia física (que sólo podemos modificar en PS2).



De compras. Cada partido jugado nos dará puntos para comprar extras, como un nivel de dificultad extra...



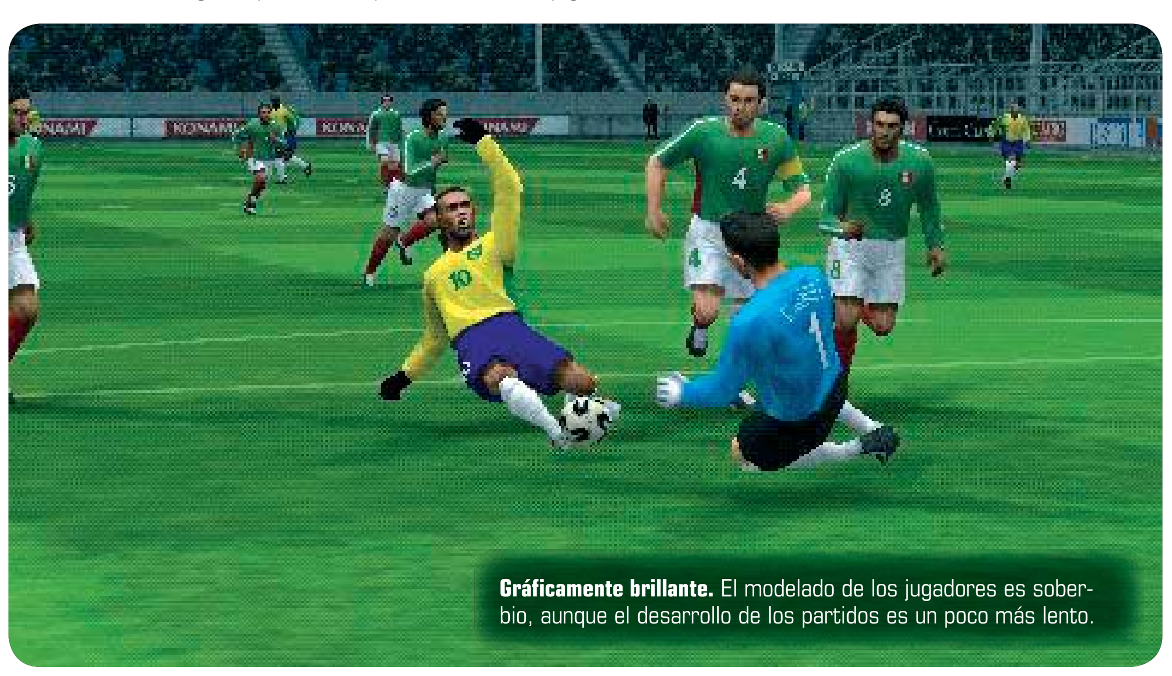
Tres cámaras, con dos opciones. No ofrece tantos enfoques como en PS2, pero están los "importantes" para jugar.



El fútbol más real. Como la saga en PS2, este *Pro* juego apuesta por el realismo absoluto. Meter un gol requerirá trabajarse bastante las jugadas.



Control soberbio. Aunque faltan un par de botones (L2 y R2), están casi todas las acciones y regates "de siempre". Sin duda, un vicio puro....



Gráficamente brillante. El modelado de los jugadores es soberbio, aunque el desarrollo de los partidos es un poco más lento.

Las Claves
El fútbol es así...



Clubes y selecciones. Actualizados con los últimos fichajes.



Fútbol real. Meter un gol es una gesta que costará lo suyo.



Gráficos de impresión. Para ser una "portátil", son increíbles.



Es completamente actualizable. Vía PS2 con un cable USB.

PES5 es como *Virtua Tennis*: una vez empieces a jugar no verás el momento de dejarlo, querrás otro partido, seguir avanzando en tu liga... Un pique al que no se podrá resistir ni el mayor detractor de los juegos de fútbol (algo que hemos vivido en nuestra redacción). Y eso por no hablar de los partidos WI-FI para dos jugadores...

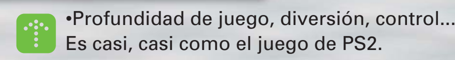
LA PRIMERA VEZ QUE VEAS EL JUEGO EN MOVIMIENTO DIRÁS "¡NO ES POSIBLE QUE PSP PUEDA HACER ESTO!"

Pese a su innegable calidad y capacidad para divertir, no todo está a la altura de lo esperado. Para empezar, las características físicas de PSP han dejado fuera las acciones de los botones L2 y R2, muy útiles en la versión de PS2 a la hora de los regates (que se pueden asignar al stick analógico) y para crear estrategias. No obstante, la ausencia más grande es la de la Liga Máster. Tampoco hay comentaristas (para evitar agotar la batería) y no hubiera estado mal que ofreciera partidos por Internet o que mostrara un ritmo de juego más rápido... Eso sí, en cuanto empecéis a jugar no notaréis las ausencias y ya no pensaréis en otra cosa. Ya pediremos más en la versión del año que viene...



Animaciones de lujo. Recortes, forcejeos, entradas... ¡todo parece casi real!





•Profundidad de juego, diversión, control... Es casi, casi como el juego de PS2.	92 GRÁFICOS Buenos modelos, muy bien animados, rostros trabajados...	94 DIVERSIÓN Es *PES*... ¿hay que decir más? Partidos vibrantes asegurados.	NOTA 91
•Faltan importantes modos de juego, partidos por Internet, un ritmo de juego más rápido...	78 SONIDO No hay comentaristas. Sólo ambiente y música en los menús.	88 DURACIÓN Sin Liga Máster, ni partidos por Internet, la cosa se acorta.	



Otra genialidad que añadir al catálogo de PSP. Aunque no te guste el fútbol será capaz de atraparte.

12+ COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **ACCIÓN** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **–** / PRECIO **49,99 €** / FECHA **NOVIEMBRE**

UN NUEVO "REFUERZO" EN EL CATÁLOGO DE PSP

Pursuit Force

A los numerosos juegos de velocidad disponibles en PSP se suma ahora uno que añade... ¡¿¡saltos y disparos!?!

Cinco bandas han tomado la ciudad y las medidas policiales actuales no son suficientes para pararlos. A tal efecto las autoridades han creado la unidad especial Pursuit Force (Fuerza de Persecución), con licencia para hacer todo lo que sea necesario para frenar esta ola de terror, desde disparar sin preguntar a asaltar vehículos en marcha. Todo sea por el bien de los ciudadanos de a pie...

En la piel de uno de estos policías debemos afrontar un total de 30 misiones, seis por cada una de las bandas. Al principio sólo podremos acceder a las de rango más bajo, pero cuando vayamos ascendiendo en el cuerpo podremos intentarlo con las más difíciles. En cualquier caso, la mecánica de todas ellas es bastante similar y se reducen a conducir para cumplir alguno de estos objetivos:



Lanchas, coches, motos... la unidad de policía para la que trabajamos no escatima en gastos para frenar a los criminales.



Acción a pie. En determinados niveles tendremos que cazar a los criminales a pie, como en un juego de acción al uso.

Características especiales

1 Combinar récords

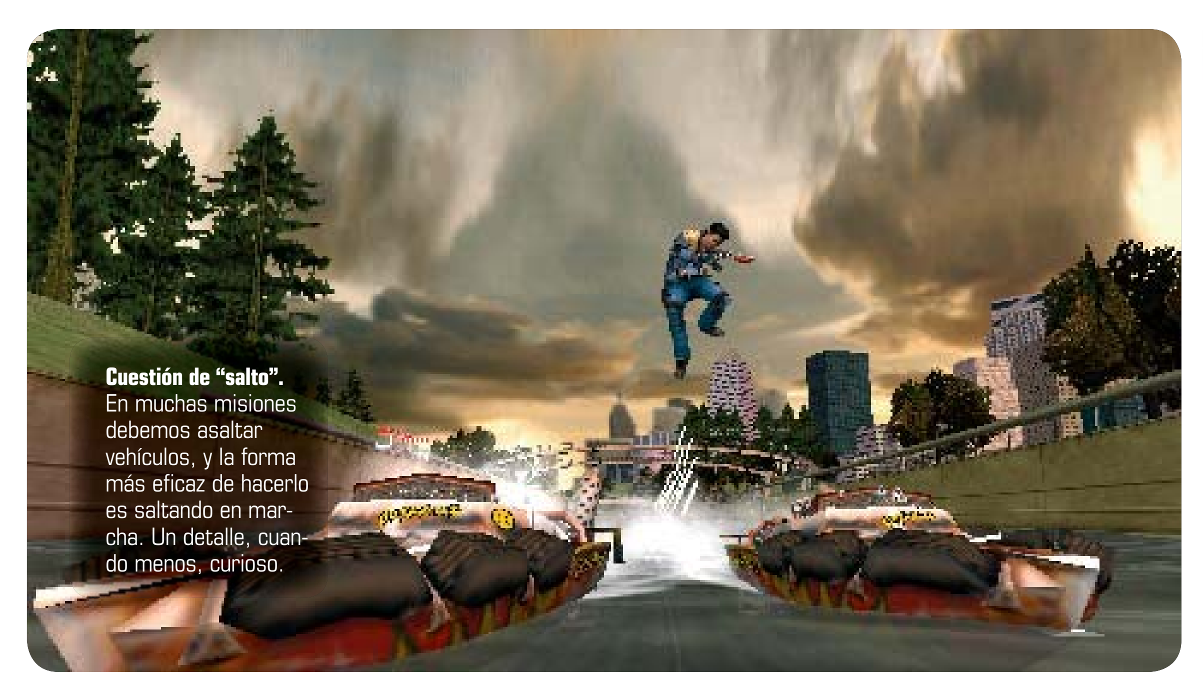
• Aparte del modo principal, el juego incluye carreras contrarreloj y 6 eventos especiales. En este otro tipo de carreras podemos guardar nuestros récords y compartirlos con un amigo, para ver cuál de los dos es más rápido en un determinado circuito. Eso sí, no se pueden pasar las partidas por WI-FI, sólo por medio del cambio de Memory Stick a través del propio juego.



Tiros y persecuciones. En las 30 misiones que componen el juego deberemos parar a cinco bandas protagonizando tiroteos y espectaculares persecuciones.



Buen apartado técnico. Es bastante sólido, con un buen modelado de los coches y personajes. Además, ofrece gran sensación de velocidad y sin popping.



Cuestión de "salto". En muchas misiones debemos asaltar vehículos, y la forma más eficaz de hacerlo es saltando en marcha. Un detalle, cuando menos, curioso.

detener un número de vehículos, poner a salvo a un confidente, proteger un coche oficial.... Por fortuna no somos sólo un mero conductor y podemos disparar, saltar de un coche a otro, agarrarnos a los parachoques para evitar los disparos cuando asaltamos un vehículo enemigo... Además, algunas misiones incluyen partes en las que vamos a pie, disparando como en un juego de acción.

Pese a este atractivo planteamiento, el juego adolece de varios problemas. El primero es que todas las misiones son demasiado parecidas entre sí y la mecánica se limita a un par de acciones: conducir hasta el coche objetivo para dispararlo o abordarlo. Poco más. Da igual que sean coches, motos o lanchas, es prácticamente siempre lo mismo. De vez en cuando se introduce algún elemento extra, como subir a un helicóptero para abatir coches... pero no deja de ser muy, muy repetitivo y monótono. Es una lástima, porque gráficamente está bastante bien, transmite buena sensación de velocidad y tiene una de las mejores bandas sonoras oídas en PSP... Pero "falla" en lo fundamental, a la hora de divertir.

PURSUIT FORCE ES UNA PROPUESTA ATRACTIVA Y DISTINTA, AUNQUE PIERDE ENTEROS POR SU FALTA DE VARIEDAD.



Cada una de las 5 bandas tiene personalidad propia: paramilitares, mafiosos...



Las Claves

Acción y saltos...



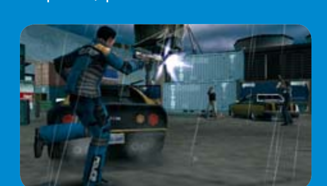
Conducción extrema. Persigue criminales, destruye vehículos...



¡Al abordaje! Salta a otros coches en marcha y condúcelos.



Desde las alturas. Sólo podrás disparar, pero es un detalle.



A "patita". Ciertas misiones nos meterán de lleno en tiroteos.

Valoración

 •Sensación de velocidad, la idea de saltar de coche en marcha, los gráficos...

 •Las misiones son poco variadas y repetitivas.
•Jugando, te limitarás a un par de acciones.

 90 **GRÁFICOS** Es sólido, rápido y con buenos modelos (coches, personajes...).

 94 **SONIDO** Sobresaliente banda sonora, aunque el doblaje es flojo.

 65 **DIVERSIÓN** Sus 30 misiones son muy repetitivas. No hay modos WI-FI.

67 **DURACIÓN** Poco queda tras superar las 30 misiones y 6 carreras...



NOTA 69

No hay muchos juegos de acción en PSP y *Pursuit Force* resulta muy repetitivo y poco variado. Si eso no te importa...

3+ COMPAÑÍA **CODEMASTERS** / GÉNERO **VELOCIDAD** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **1-8** / PRECIO **49,99 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

CUATRO DERECHA, DOS IZQUIERDA, A RAAAS...

Colin McRae Rally 2005 plus

El rey del rally se estrena en PSP demostrando que es posible vivir toda la emoción de esta especialidad en cualquier sitio.

Características especiales

1 **Descargas**
- Podrás descargar las repeticiones y los recorridos fantasma de tus amigos en tu PSP. Luego puedes sobreescribir los tuyos encima y demostrarles que eres el mejor superando sus récords.

2 **Extras ocultos**
- Al avanzar desbloquearemos coches y etapas. Pero si quieres tenerlos "desde ya", introduce en la web de Codemasters un código que te dará el juego y los conseguirás. Eso sí, este servicio es de pago. Más detalles en el manual...

Tras adaptar con acierto *TOCA Race Driver 2* a PSP, Codemasters nos ofrece ahora la versión portátil de otro de sus éxitos: *Colin McRae*. Y, aunque parezca increíble, el juego traslada a PSP toda la emoción del rally, conservando el excelente sistema de control y el gran apartado técnico que han hecho tan famosa a esta serie en PSone y PS2.

Y es que *Colin McRae Rally 2005 Plus* es una delicia a la hora de conducir. Su realista sistema de control, junto a la física de los coches y a su adecuada sensación de peso, consiguen simular bien el mundo del rally. La recreación tanto física como mecánica de los daños, el modo de repararlos en las áreas de servicio, las mejoras que podemos desbloquear... Todo está a la altura de lo visto en PS2. Para disfrutar de todo esto, podemos



Daños mecánicos y en la carrocería. Los golpes pueden dañar el coche, aunque lo arreglaremos en las áreas de servicio.



Variedad de coches reales. Tenemos distintas categorías: con tracción trasera, 4x4, clásicos, especiales...



Un simulador de rally con mayúsculas. Aunque parezca increíble, la esencia de *Colin McRae* cabe en un UMD, manteniendo intactas todas sus virtudes.



Pilotaje real. El control es sumamente realista, a lo que hay que sumar la física de los coches (muy bien recreada) y su acertada sensación de peso.



Nueve rallies. El Campeonato se desarrolla en países como Suecia o Gran Bretaña, cada uno con sus condiciones.

competir en el Campeonato del Mundo (que consta de 9 rallies), o luchar contra el crono en etapas o rallies sueltos (y hasta editarlos). Además, el catálogo de coches es variado: modelos con tracción trasera, 4x4, clásicos, especiales, etc. Todos son reales y con distinta respuesta según su categoría, ajustes y tipo de trazado. Eso sí, la mayoría están ocultos...

En cuanto al apartado técnico, *Colin McRae Rally 2005 Plus* mantiene el tipo. Escenarios detallados, coches que poco tienen que envidiar a los de PS2 y asombrosos efectos de sonido logran que nos entre por los ojos... Lástima que en determinados tramos se aprecien ralentizaciones. Además, la sensación de velocidad tampoco es óptima, lo que puede restar emoción al conjunto. Y a todo ello hay que sumar los tiempos de carga antes de cada etapa, algo a lo que parece que habrá que acostumbrarse en PSP. Un modo multijugador Wireless para hasta 8 jugadores pone la guinda a un gran simulador de rallies que, aunque no es perfecto ni aporta nada nuevo, seguro que logra satisfacer a los que disfrutan luchando contra el cronómetro.

POR SU REALISMO Y SU CANTIDAD DE OPCIONES Y COCHES, ESTE COLIN MCRAE VA A ENCANTAR A LOS FANS DEL RALLY.



Distintas superficies. No es igual pilotar sobre tierra que sobre nieve o asfalto.





Las Claves

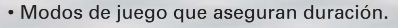
Rally en tu bolsillo

Campeonato Mundial. Hay 9 rallies con más de 40 tramos.

Realismo a tope. El control es tan bueno como el de PS2.

Coches reales. Y cada uno responde de manera distinta.

Gran apartado gráfico. Tanto en coches como en pistas.



Valoración



•Un gran sistema de control, buenos gráficos.
• Modos de juego que aseguran duración.



•La sensación de velocidad no es óptima.
•Los tiempos de carga entre cada etapa.



82 GRÁFICOS: Buen diseño de coches y pistas, aunque a veces se ralentiza.



86 DIVERSIÓN: Muy divertido y realista gracias a su sistema de control.



86 SONIDO: Muy buenos efectos y la voz del copiloto es convincente.

88 DURACIÓN: Campeonato, rallies y etapas sueltas y multijugador para 8.



NOTA 85

Aunque tiene sus defectos, los aficionados al rally apreciarán sus múltiples virtudes. Si te gustó en PS2, no lo dudes.



12+ COMPAÑÍA **ATARI / BANDAI** / GÉNERO **SHOOT'EM UP** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-6** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **21 DE OCTUBRE**

EL MEJOR ANIME SE DA CITA CON EL MEJOR SHOOTER

Ghost in the Shell Stand Alone Complex

Si estás un poco harto de que PSP sólo ofrezca grandes juegos de velocidad y deportes... prepárate para la acción.

Los seguidores del anime ya sabrán que "Ghost in the Shell", obra del genial Masamune Shirow, nos cuenta la historia de Motoko Kusunagi, una agente especial de policía en el año 2030. En esta época, los criminales aprovechan los avances tecnológicos para cometer sus delitos, ya que es posible convertir a un civil en un criminal reprogramando su cerebro...

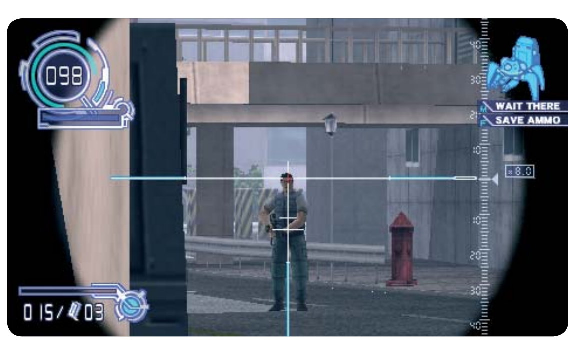
Dentro de este caos tecnológico, a nosotros nos toca seguir, desde una perspectiva subjetiva, el rastro de un peligroso criminal que quiere acabar con una importante personalidad. Así, el juego se estructura en una serie de misiones que podemos elegir con cierta libertad, en las que tendremos que superar todo tipo de objetivos y retos contrarreloj: desactivar bombas,



WI-FI para seis. Ofrece cuatro modos de juego, solo y por equipos.



Cuatro personajes. Podemos jugar las misiones con 4 personajes diferentes.



Más de 50 armas distintas nos ayudarán a superar las misiones. Entre ellas hay prácticamente de todo...



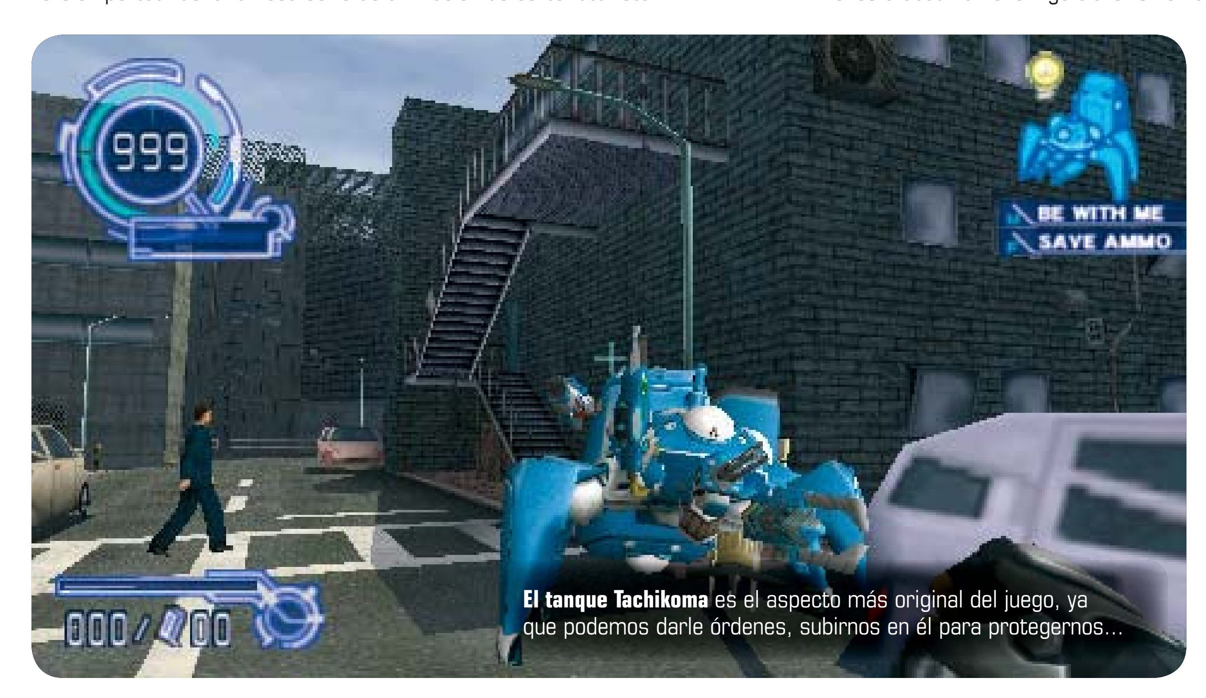
Salvar rehenes, recuperar documentos, eliminar un criminal... los objetivos a cumplir son bastante variados.



Acción en primera persona y con cierto sabor manga es lo que ofrece esta versión portátil de la famosa serie de animación de corte futurista.



Los objetivos que nos esperan en las misiones son de todo tipo, desde salvar rehenes a abatir un enemigo clave. Si lo hacemos bien, seremos recompensados...



El tanque Tachikoma es el aspecto más original del juego, ya que podemos darle órdenes, subirnos en él para protegernos...

salvar rehenes, recuperar documentos, paralizar sospechosos para conseguir información... Para lograrlos, disponemos de un sofisticado y futurista arsenal compuesto por más de 50 armas distintas (lanzacohetes, rifles...), muchas de las cuales desbloqueamos al cumplir ciertos requisitos.

■ GHOST IN THE SHELL SALTA A PSP CON LA FORMA DE UN SHOOTER DIVERTIDO Y CON BUENAS IDEAS BIEN PUESTAS EN PRÁCTICA.

La novedad más interesante que aporta *GITS* al género es el Tachikoma, un robot arácnido al que podremos dar órdenes (dispara, sígueme...) y al que nos podremos subir cuando las cosas se pongan feas para beneficiarnos de su blindaje. Además, su gran capacidad de salto nos permitirá alcanzar zonas elevadas, y podemos personalizarlo con armas. Por si fuera poco, podemos jugar las misiones con los 4 miembros del grupo de Kusunagi, cada uno especializado en un área (puntería, resistencia...) lo que da cierto replay a las misiones. Por lo demás, sus correctos gráficos y su genial sistema de control ponen la guinda al, por ahora, mejor shooter de PSP. Eso sí, la I.A. de los enemigos podía estar un poco más trabajada...



Secuencias. Entre misiones seguiremos la trama con unos cuidados vídeos.



Las Claves

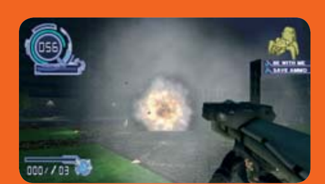
Acción y anime



Lucha contra el crimen. Cumple todo tipo de objetivos.



Robot tuneable. Mejora a tu compañero con nuevas armas.



Armas del futuro. Más de 50 para cumplir los objetivos.



Con sabor Anime. Personajes, situaciones cómicas...

Valoración

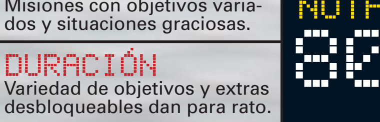

•La ambientación, el toque manga, el robot Tachikoma, la variedad de armas...


•La inteligencia artificial podía estar mejor.
•El multijugador no aporta nada nuevo.


80 GRÁFICOS Sin hacer excesivos alardes, cumplen correctamente.


82 DIVERSIÓN Misiones con objetivos variados y situaciones graciosas.


78 SONIDO Buenos efectos, melodías pegadizas, doblaje en inglés...


80 DURACIÓN Variedad de objetivos y extras desbloqueables dan para rato.

NOTA 80

El mejor shooter de PSP, por encima de *Coded Arms*. Es divertido, con detalles propios, aunque podía estar mejor.

12+ COMPAÑÍA **CLIMAX** / GÉNERO **VELOCIDAD** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-4** / PRECIO **39,95 €** / FECHA **8 DE NOVIEMBRE**



Baches y curvas. Las pistas son una sucesión de saltos y curvas cerradas.



Correcto apartado gráfico. El apartado gráfico cumple con su cometido, aunque tiene detalles mejorables.



Acrobacias. En los múltiples saltos podemos realizar todo tipo de piruetas gracias a un sencillo control.



Control en plan arcade. Pese a la sencillez de control, a veces no responde tan bien como debiera.

VELOCIDAD CON MUCHO ESTILO

ATV Offroad Fury Blazin' Trails

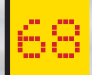
Abróchate bien el casco y prepárate para realizar todo tipo de acrobacias montado en tu quad. ¿Quién dijo miedo?

Dentro de la ya variada oferta de juegos de velocidad que tenemos disponible para PSP no podían faltar las carreras de quads. Y *ATV Offroad Fury Blazin' Trails* traslada perfectamente la emoción de esta competición a la portátil de Sony. En sus modos de juego (que abarcan campeonatos, desafíos "sueltos" y hasta 10 originales minijuegos), disfrutaremos de lo habitual en este tipo de juegos: continuas dunas y desniveles, curvas muy cerradas y multitud de baches y saltos donde realizaremos todo tipo de acrobacias usando tan sólo un botón.

Precisamente el sencillo control arcade es una de sus características, aunque no termina de ser todo lo preciso que debiera y más de una vez nuestro quad se quedará "clavado" contra las protecciones de la pista. Eso sí, aunque su control y la física no sean la "bomba", podremos "tunear" los quads a nuestro antojo, cambiando sus componentes y su apariencia. Y también podemos editarnos un piloto a nuestra medida.

En cuanto al apartado gráfico, la verdad es que cumple con corrección, pero sin demasiados alardes. Las animaciones de las piruetas están bastante logradas, pero los escenarios se muestran demasiado vacíos, y algunas veces tienen niebla y aparecen en pantalla de forma algo brusca. La imprescindible opción WI-FI, para hasta cuatro jugadores, cierra un título que sólo satisfará a los fanáticos de este tipo de vehículos.

Valoración

•Variados modos de juego que aseguran duración y entretenimiento, solos o en compañía.	69	**GRÁFICOS** Cumplen con corrección, aunque sin demasiados alardes.	 68	**DIVERSIÓN** Ofrece retos variados, aunque el control puede desesperar.
•Gráficamente no sorprende en absoluto y el control y la física de los quads es mejorable.	75	**SONIDO** Buenos efectos y una "cañera" banda sonora en las carreras.	 72	**DURACIÓN** Variedad de modos de juego y multijugador para 4 jugones.



Un juego de carreras correcto, aunque con aspectos mejorables. Si te gustan estos vehículos puedes darle una oportunidad.

REGRESO AL ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS

Namco
Museum Battle Collection

Pacman, DigDug... si no los jugaste en los 80, ahora puedes.

Namco fue una de las compañías más influyentes en los inicios de los videojuegos gracias a éxitos como *Pacman* y *Galaga*. Y para que quede constancia de ello, ahora lanza en PSP una recopilación con 20 de sus clásicos más conocidos (*Galaxian*, *Rally X*, *Mappy*...), 6 de los cuales también podemos probar en una versión actualizada, con mejores gráficos y nuevos niveles. No obstante, no deja de ser un recopilatorio de juegos ya conocidos, que gustarán sobre todo a los más mayorcitos... y nostálgicos. Si es tu caso, no lo dudes.



Viejos clásicos, juegos nuevos. Seis clásicos ofrecen también una puesta al día gráficamente.

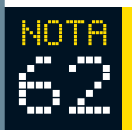






•Poder compartir los juegos vía WI-FI y algunos juegos, como *Pacman* y *Rolling z*.

•Entre los juegos faltan clásicos y todos deberían ofrecer su versión actualizada.



Un título que apreciarán los que vivieron los 80, ya que son clásicos que hoy pueden parecer simples... Pero, ¿quién se puede resistir a una partidita de *Pacman*?



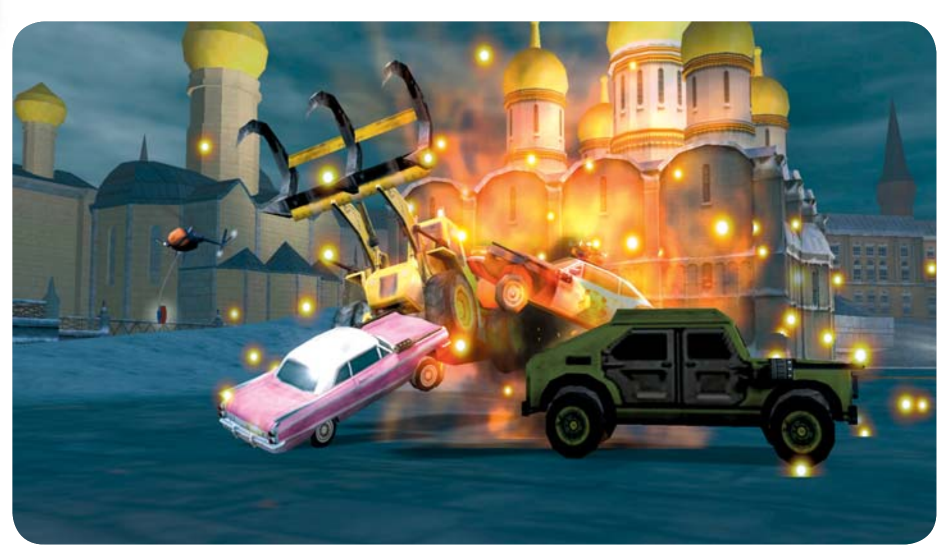
3+ COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **ACCIÓN** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-6** / PRECIO **49,99 €** / FECHA **OCTUBRE**

EL DESGUACE LLAMA A TU PUERTA

Twisted Metal Head On

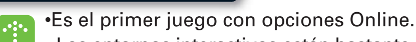
Si siempre has soñado con machacar un coche...

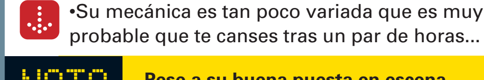
Imagina un escenario cerrado, pero muy amplio, unos cuantos coches armados hasta la antena para destruirse entre sí, una sutil trama para hilvanar todos los tiroteos... Y ya tienes *Twisted Metal*. Técnicamente es correcto, ofrece escenarios interactivos e incluso modos de juego por Internet, pero aún así acaba por convertirse en un juego repetitivo, monótono tras un par de partidas. En PSP hay opciones muchísimo mejores...


Dispara, corre... y dispara. Esta simple mecánica es la que se repite en casi todos los modos.









•Es el primer juego con opciones Online.
• Los entornos interactivos están bastante bien.

•Su mecánica es tan poco variada que es muy probable que te canses tras un par de horas...



Pese a su buena puesta en escena y variados modos de juego, su mecánica es bastante repetitiva, algo que termina por cansar muy pronto. Pero si te va disparar desde un coche...

Pequeños pero veloces

Con PSP los juegos portátiles de carreras han saltado al siguiente nivel de calidad. Y sólo con esta comparativa sabrás cuál comprar.

JUEGOS A EXAMEN:

- ➔ Burnout Legends
- ➔ Colin McRae Rally 2005 Plus
- ➔ F1 Grand Prix
- ➔ Midnight Club 3. Dub Edition
- ➔ Need for Speed Underground Rivals
- ➔ Ridge Racer
- ➔ TOCA Race Driver 2 Ultimate Racing Simulator
- ➔ WipeOut Pure



7+ COMPAÑÍA **EA GAMES** / GÉNERO **VELOCIDAD ARCADE** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-4** / PRECIO **54,95** €

Burnout Legends

NUNCA HAS JUGADO NADA MÁS RÁPIDO

Saca a tus rivales de la carretera, esquiva el tráfico y no quites el pie del acelerador... Sólo así ganarás las carreras más salvajes y veloces.

>> DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS. *Burnout* ofrece 175 pruebas de conducción con deportivos ficticios: carreras en circuitos urbanos, competiciones cara a cara, persecuciones, un modo "Crash" en el que provocamos colisiones múltiples... En el apartado gráfico destacan las deformaciones de los vehículos en las espectaculares colisiones y la mejor sensación de velocidad vista en PSP.

>> VEHÍCULOS Y JUGABILIDAD. Hay 89 coches distintos, todos ficticios y tan veloces como bonitos. Y los pilotamos con un genial control arcade, indispensable para esquivar el tráfico a contradirección. Además, para rellenar la barra de turbo debemos sacar de la carretera a los rivales. Todo ello a más de 300 km/h, en una experiencia muy emocionante e ideal para descargar adrenalina.

>> ADAPTACIÓN A PSP. Los circuitos son versiones de los mejores trazados de los tres primeros *Burnout* de PS2 y los retos suelen ser cortos e ideales para una portátil, a pesar de que los tiempos de carga se hacen largos. Además, *Burnout* permite carreras Wi-Fi para 2 jugadores con un sólo UMD, o para 4 cada uno con su copia del juego.

Conclusión

Un arcade de velocidad modélico, que ofrece emociones fuertes y rebosa diversión desde la primera partida. Si buscas la velocidad más pura, no tiene rival.

VALORACIÓN E







RECOMENDADO Play2 RECOMENDADO

El más veloz. No creerás la velocidad que puedes sentir con tu PSP.



Colisiones brutales. *Burnout* ofrece choques espectaculares... Hasta hay un modo dedicado a ellos.



A por tu rival. Para ganar no hay que andarse con chiquitas: líbrate a golpes de tus contrincantes.

3+ COMPAÑÍA **CODEMASTERS** / GÉNERO **SIMULADOR DE VELOCIDAD** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-8** / PRECIO **49,95** €

Colin McRae Rally 2005 Plus

APRENDE A PILOTAR CON EL MAESTRO DE LOS RALLIES

La saga de juegos de rally más prestigiosa se estrena en PSP con un juego que adapta de maravilla su exigente conducción al mundo portátil.

>> DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS. Esta conversión del juego de PS2 nos permite tanto disputar un campeonato mundial ficticio convertidos en Colin McRae, como afrontar un modo Carrera en el que tenemos que ganarnos un nombre como piloto. Técnicamente, el juego logra un buen nivel gráfico, destacando los realistas vehículos, aunque la sensación de velocidad es mejorable.

>> VEHÍCULOS Y JUGABILIDAD. Pilotamos coches reales, y el estilo de conducción también es realista, recreándose bien la física de los vehículos (aunque son algo más ligeros y fáciles de manejar que en PS2) y las sensaciones de correr en diferentes superficies. Los más expertos disfrutarán modificando las muchas opciones mecánicas para sacar el máximo rendimiento a sus vehículos.

>> ADAPTACIÓN A PSP. Además de los modos Carrera y Campeonato, podemos disputar partidas cortas jugando de forma independiente cada rally o etapa. Y los tiempos de carga no molestan. Las partidas Wi-Fi son para 8 jugadores.







Un auténtico rally. *Colin McRae* destila realismo también en PSP.



Cochazos. Los vehículos, reales, lucen de escándalo.



Tú eres Colin. Vive un mundial metido en su pellejo.

Conclusión

Un buen estreno de los rallies en PSP, ya que el juego conserva toda la calidad, el realismo y las posibilidades de PS2. Eso sí, la sensación de velocidad podría ser mejor...

VALORACIÓN E

3 COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **VELOCIDAD ARCADE** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-8** / PRECIO **49,95** €

F1 Grand Prix

EL MUNDIAL DE FÓRMULA 1 NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

Fernando Alonso ya es el campeón mundial de Fórmula 1... Por lo menos, hasta que tú le arrebates el título en este arcade con licencia oficial.

>> **DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.** El juego reproduce el campeonato de 2005 con sus 19 grandes premios, en carreras contra otros 19 competidores. Y todo con un notable apartado técnico: los circuitos y los coches están bien reproducidos, hay efectos de calidad como los reflejos sobre las carrocerías... La sensación de velocidad es muy buena incluso con muchos coches en pantalla.

>> **VEHÍCULOS Y CONTROL.** Se incluyen todos los vehículos y escuderías reales, pero el juego se aleja de la simulación para ofrecernos un preciso control arcade, con coches que responden veloces y giran con facilidad. Algo fundamental en carreras que se caracterizan por las remontadas imposibles. Una propuesta divertida, aunque se echa algo de menos más profundidad en la conducción.

>> **ADAPTACIÓN A PSP.** En el campeonato podemos ajustar los grandes premios para jugar partidas cortas: que duren tres vueltas, evitar sesiones previas, etc. Y hay modos pensados para jugar unos minutos, como carreras rápidas o 10 desafíos de conducción. La capacidad Wi-Fi de la consola se aprovecha con partidas para hasta ocho jugadores.

Conclusión

Este juego traslada el "glamour" de la F1 a un estilo de conducción arcade al que le falta profundidad a largo plazo, pero que divierte desde el primer minuto.

VALORACIÓN MB



Igualito que el Mundial. El juego incluye todos los pilotos, escuderías y circuitos del Mundial 2005.



Del último al primero. El estilo de conducción arcade nos permite adelantar y remontar con facilidad.







Bonito y veloz. Los gráficos y la sensación de velocidad convencen.

7 COMPAÑÍA **ROCKSTAR** / GÉNERO **VELOCIDAD ARCADE** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-6** / PRECIO **49,95** €

Midnight Club 3. Dub Edition

EL MEJOR TORNEO DE CARRERAS CLANDESTINAS



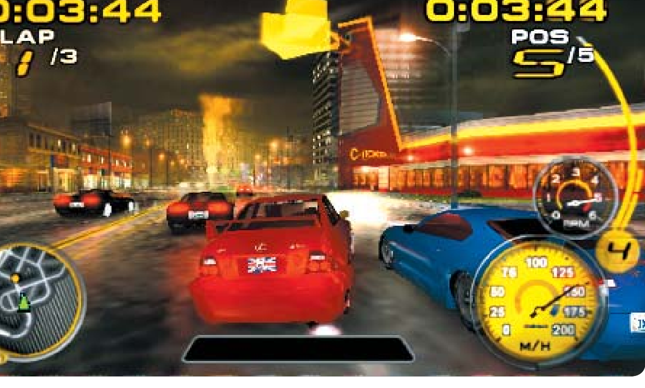
60 vehículos. Y todos son coches y motos reales.



A modificar. Las opciones de tuning son amplísimas.







Arde la calle. Recorremos libremente las calles de tres ciudades.

Uno de los grandes del "tuning" en PS2 saltó a PSP en una conversión perfecta, con tantas opciones y capacidad de divertir como el original.

>> **DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.** El modo Carrera nos mete en el mundillo de la velocidad clandestina de San Diego, Atlanta y Detroit, ganando dinero para comprar coches y "tunear" su mecánica y aspecto. Técnicamente destacan unas recreaciones muy realistas de las ciudades y una gran sensación de velocidad.

>> **VEHÍCULOS Y JUGABILIDAD.** Hay 70 vehículos reales y "tuneables", incluidas motos. Y las carreras son muy divertidas: debemos alcanzar "checkpoints" callejeando libremente por la ciudad. El control es ultrapreciso y la física se ha exagerado lo justo para realizar maniobras imposibles, como increíbles saltos, manteniendo el control.

>> **ADAPTACIÓN A PSP.** El único punto negro del juego son ciertas ralentizaciones y los tiempos de carga, cercanos a 30 segundos antes de cada carrera. Y falta algún modo de juego nuevo, ya que se han calcado los de PS2 sustituyendo las partidas Online por carreras WI-FI para 6 jugadores.

Conclusión

Un arcade que lo tiene casi todo: "tuning", un sublime control, carreras divertidísimas. Aunque detalles como los tiempo de carga deberían haberse cuidado más.

VALORACIÓN E

3 COMPAÑÍA **EA GAMES** / GÉNERO **VELOCIDAD ARCADE** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-4** / PRECIO **49,95 €**

Need for Speed Underground Rivals

LA SAGA DE "TUNING" MÁS FAMOSA SE ESTRENA EN PSP

¿Qué prefieres, que tu coche sea rápido o que sea bonito? Pues con este juego de "tuning" y carreras urbanas puedes tener las dos cosas.

>> **DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.** En el modo Carrera competimos y "tuneamos" nuestros coches. Disputamos carreras urbanas contra 3 competidores, en circuitos cerrados y con tráfico. También hay pruebas de derrapes y carreras de aceleración. Técnicamente el juego es correcto, pero se encuentra lejos de los mejores de PSP.

>> **VEHÍCULOS Y JUGABILIDAD.** El juego ofrece 24 deportivos y turismos reales que manejamos con un control arcade. Y como ni la I.A. de los rivales ni el trazado de los circuitos supone un gran reto, la clave para ganar (y lo que realmente engancha) es ir "tuneando" nuestro coche para competir con garantías contra rivales cada vez más veloces.

>> **ADAPTACIÓN A PSP.** EA ha sabido adaptar su saga, ya que las competiciones del modo Carrera son bastante rápidas y podemos jugarlas de manera independiente en otros modos de juego. La duración de los tiempos de carga es media y se han incluido carreras Wi-Fi para 4 jugadores.

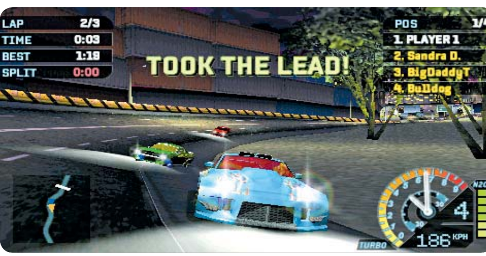


Velocidad en la ciudad. Competimos en circuitos urbanos cerrados.

Conclusión

Un buen arcade que, aunque no alcanza ni la emoción de las carreras ni en el apartado técnico de los mejores, engancha por sus muchas posibilidades de "tuning"

VALORACIÓN **MB**



Coches reales. Hay 24 modelos de deportivos



Tunea tu "buga". Tanto aspecto como mecánica.

3 COMPAÑÍA **NAMCO** / GÉNERO **VELOCIDAD ARCADE** IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-8** / PRECIO **49,95 €**

Ridge Racer

EL DECANO DE LA VELOCIDAD RECLAMA SU TRONO







Arcade puro. Hay que dominar los derrapes para ganar.

En la era de PSone *Ridge Racer* fue la saga reina de la velocidad arcade. Un mito que renace en PSP de la manera más espectacular.

• **DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.** Afrontamos competiciones en circuitos cerrados contra un máximo de 11 rivales. En el modo principal las carreras se agrupan en diferentes giras y al superarlas desbloqueamos más vehículos, competiciones y circuitos. Y todo con un luminoso apartado gráfico: bellos escenarios, fantásticos modelos de los vehículos, una genial sensación de velocidad...

• **VEHÍCULOS Y JUGABILIDAD.** Al volante de los más veloces y sofisticados deportivos ficticios afrontamos carreras en las que debemos remontar desde el último lugar. Para ganar hay que dominar la técnica del derrape, ya que no sólo es la única manera de tomar bien las curvas, sino que nos sirve para rellenar el turbo de los coches. El genial control se traduce en diversión arcade en estado puro.

• **ADAPTACIÓN A PSP.** El juego incluye un modo de giras personalizadas, en el que indicamos el tiempo que queremos jugar, adaptándolo así a nuestras necesidades del momento. Las partidas Wi-Fi para hasta 8 jugadores y unos tiempos de carga de duración media confirman el buen uso de las posibilidades de la portátil.



Qué bonito... El apartado gráfico es de primera.



Los bólidos. No son reales, pero su diseño es genial.

Conclusión

Un juego insignia de la velocidad arcade, capaz de ofrecer emociones y diversión desde la primera partida y que además tiene un apartado gráfico simplemente brillante.

VALORACIÓN **E**

3+ COMPAÑÍA **CODEMASTERS** / GÉNERO **SIMULADOR DE VELOCIDAD** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-12** / PRECIO **49,99 €**

TOCA Race Driver 2 Ultimate Racing Simulator

LA SIMULACIÓN MÁS COMPLETA SE JUEGA EN PSP

El conductor perfecto debe dominar los coches de rally, los turismos, los monoplazas... ¿Que no existe? Puedes ser tú si juegas con *TOCA*.

>> **DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.** Esta conversión directa nos mete en la piel de un piloto profesional que disputa carreras en variados circuitos y con todo tipo de coches. El acabado gráfico es notable y destacan el diseño de los vehículos y las deformaciones en la carrocería, aunque los circuitos están algo vacíos de elementos.

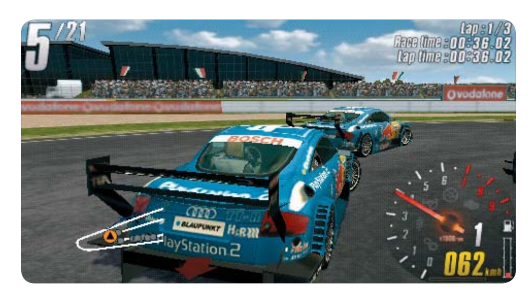
>> **VEHÍCULOS Y JUGABILIDAD.** *TOCA* pone a nuestra disposición 35 vehículos reales de todo tipo: coches de rally, turismos, prototipos, monoplazas, camiones... El juego apuesta por un control y una física de los vehículos realista, así que tenemos que adaptarnos a cada tipo de coche y terreno, pero a cambio la conducción es muy satisfactoria.

>> **ADAPTACIÓN A PSP.** Los coches y circuitos que vamos desbloqueando en el campeonato podemos luego disfrutarlos en carreras sueltas o en el modo Contrarreloj. El multijugador WI-FI es uno de los mejores de PSP, ya que permite partidas de hasta 12 jugadores simultáneos. Y los tiempos de carga, sin llegar a ser excesivos, sí son largos.

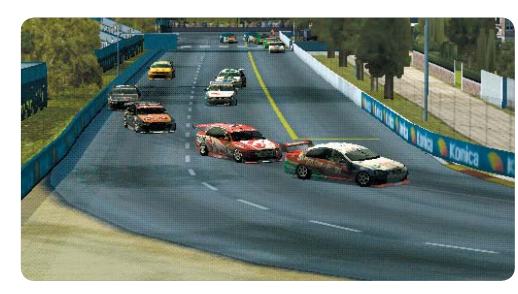
Conclusión

Por su variedad de vehículos y competiciones y su estilo de conducción tan realista como satisfactorio, *TOCA* es la mejor opción en PSP si buscas un buen simulador.

VALORACIÓN E



Los coches. Turismos, monoplazas, coches de rally...



Muchos rivales. Correremos contra 21 vehículos.







Simula de maravilla. Su control y su física son los más realistas.

3+ COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **ARCADE DE VELOCIDAD** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-8** / PRECIO **49,49 €**

WipeOut Pure

ELEGANCIA Y VELOCIDAD EN LAS CARRERA DEL FUTURO



Naves de carreras. Pilotamos vehículos futuristas.



Dispara y corre. El uso de armas es determinante.







Belleza y elegancia. El diseño de naves y circuitos es magistral.

Naves más rápidas que el sonido y que se deslizan por endiablados circuitos son las estrellas de este juego de sobresaliente estética futurista.

>> **DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.** Pilotamos naves que levitan sobre los circuitos para superar 20 campeonatos de 4 u 8 carreras. Y todo con unos gráficos sensacionales, entre los que destacan los 12 circuitos que sorprenden por su solidez, detalle y belleza. Sólo se puede criticar que la sensación de velocidad podría ser superior.

>> **VEHÍCULOS Y JUGABILIDAD.** En el juego hay ocho escuderías de naves (más alguna oculta), cada una con prestaciones muy distintas. Y las carreras son realmente emocionantes al mezclar un buen control, circuitos tan enrevesados como bien diseñados y el uso de armas, que resulta decisivo para conseguir la victoria.

>> **ADAPTACIÓN A PSP.** Además de los torneos podemos disputar todas las carreras de forma independiente. Y el modo Zona, en el que debemos superar vueltas en un circuito vacío a una velocidad cada vez mayor, es ideal para partidas cortas. Los tiempos de carga son largos sin llegar a molestar, así que el único defecto del juego es su limitado número de naves y circuitos... que no es tal, ya que podemos descargar nuevos de la página www.yourpsp.com.

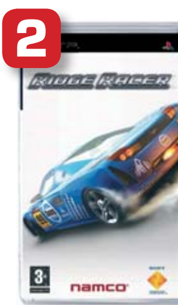
Conclusión

Un magnífico arcade de velocidad futurista, que destaca tanto por la emoción de las carreras como por su belleza gráfica. Y además podemos descargar contenidos de la Red.

VALORACIÓN E

LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

















Ninguna consola había contados con tantos y tan buenos juegos de velocidad en su lanzamiento como PSP. Por ello, nuestra primera comparativa de la pequeña de Sony ha resultado ajustadísima, pues los seis primeros juegos son excelentes, cada uno en su estilo, y será el tipo de competición que más te interese el que deba decidir tu elección. Es más, incluso los últimos dos juegos son notables y opciones muy a tener en cuenta. Pero, con los datos sobre la mesa, el ganador ha sido *Burnout*, el arcade más veloz, emocionante y completo que puedes encontrar. El segundo puesto es para un arcade con pedigrí, *Ridge Racer*, que llega a PSP en una de sus versiones más divertidas y espectaculares . Muy cerca queda *Wipeout*, otro clásico como la copa de un pino que renace en una versión técnicamente impresionante. Después llegan dos juegos de calidad pareja, aunque *TOCA* tiene el mérito de ser un gran simulador entre tanto arcade y se impone al mejor juego de "tuning" de PSP, el sobresaliente *Midnight Club 3*. *Colin McRae* es un excelente debut de los rallies en PSP, mientras que en el duelo de arcades entre *Need for Speed* y *F1* se impone el primero por ser más completo... Aunque si eres "alonsomaníaco", decántate por el segundo.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							
	Número de coches	Coches reales	Número de circuitos	Modos de juego offline	Modos de juego WI-FI	Nº de jugadores WI-FI	Tiempo de carga	Duración	VALORACIÓN	Vehículos	Escenarios	Efectos de luz	Deformaciones coches	Sensación de velocidad	Control	Sonido	VALORACIÓN
Burnout Legends	89	No	34	6	5	4	B	E	**E**	E	MB	MB	Sí	E	E	E	**E**
Colin McRae 2005	34	Sí	45	4	1	8	B	E	**MB**	E	MB	MB	Sí	B	E	E	**MB**
F1 Grand Prix	10	Sí	19	3	1	8	B	B	**B**	MB	MB	MB	Sí	MB	MB	B	**MB**
Midnight Club 3	70	Sí	--	2	4	6	M	E	**MB**	MB	MB	MB	No	MB	E	E	**MB**
NFS underground	24	Sí	31	3	2	4	B	E	**MB**	MB	B	B	No	MB	MB	MB	**MB**
Ridge Racer	54	No	12	3	2	8	B	MB	**E**	E	E	E	No	E	E	MB	**E**
TOCA Race Driver 2	35	Sí	51	3	1	12	B	E	**MB**	MB	MB	MB	Sí	MB	E	E	**MB**
Wipeout Pure	8	No	12	3	2	8	B	MB	**B**	E	E	E	No	B	E	E	**E**

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS PSP							COMPONENTES								
	Apostar coches	Compartir juego	Descargar contenidos	Intercambiar datos	B.S.O. personalizada	Reproducción de B.S.O.	VALORACIÓN	Simulación	Arcade	Opciones mecánicas	Tuning	Desarrollo abierto	Disparos	Colisiones	VALORACIÓN	TOTAL
Burnout Legends	Sí	Sí	No	No	No	No	**MB**	--	Muy Alto	No	No	Sí	--	Muy Alto	**E**	**E**
Colin McRae 2005	No	No	No	Sí	No	No	**R**	Muy Alto	--	Muy Alto	--	Sí	--	--	**MB**	**MB**
F1 Grand Prix	No	No	No	Sí	Sí	No	**B**	Bajo	Alto	Sí	No	No	--	--	**B**	**B**
Midnight Club 3	No	No	No	No	No	No	**M**	Bajo	Alto	Sí	Sí	Sí	--	Bajo	**MB**	**MB**
NFS underground	No	No	No	No	No	Sí	**R**	Bajo	Alto	Sí	Sí	Sí	--	Bajo	**MB**	**MB**
Ridge Racer	No	No	No	No	No	No	**M**	--	Muy Alto	No	No	No	--	Bajo	**MB**	**MB**
TOCA Race Driver 2	No	No	No	No	Sí	No	**R**	Muy Alto	--	Sí	No	No	--	--	**MB**	**MB**
Wipeout Pure	No	No	Sí	Sí	No	Sí	**MB**	--	Muy Alto	No	No	No	Sí	Bajo	**MB**	**MB**

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y su duración.
Modos de juego Wi-Fi: El número de modos multijugador mediante conexión inalámbrica.
Tiempos de carga: Se valora positivamente su brevedad.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Valoramos los aspectos técnicos.
Vehículos: La calidad de los modelos de los vehículos.
Escenarios: Su diseño y la existencia o no de "popping".
Deformaciones de los vehículos: Indicamos si las carrocerías se deforman con las colisiones.

CARACTERÍSTICAS PSP

Analizamos cómo se aprovechan las características únicas de PSP.
Apostar coches: La posibilidad de apostar nuestros coches contra los de otro jugador en partidas Wi-Fi.
Compartir juego: Opción para disputar carreras multijugador con un sólo UMD, descargando los datos a otras PSP mediante conexión Wi-Fi.
Descargar contenidos: Bajar contenidos, como nuevos circuitos, vehículos, etc, conectándonos a puntos de conexión Wi-Fi a Internet, o bien descargándolos a un ordenador y volcándolos a la Memory Stick.
B.S.O. personalizada: Opción de escuchar MP3 mientras jugamos.
Reproducción de B.S.O: Oír independientemente la B.S.O.

COMPONENTES

Analizamos los elementos que componen el desarrollo del juego.
Desarrollo abierto: Si elegimos entre diversas competiciones o hay que jugarlas en orden preestablecido.
Colisiones: Necesidad o conveniencia de chocar con otros vehículos.

VARIEDAD, CANTIDAD Y CALIDAD

¡Continúa la avalancha de juegos!

PSP va a seguir acogiendo más y más juegos increíbles, con los que nos vamos a deleitar de aquí a final de año, y por supuesto, durante los próximos años. Aquí tenéis un breve anticipo de lo que nos espera...

COMPAÑÍA **CAPCOM** / GÉNERO **ACCIÓN** / FECHA **2006**

SIR ARTHUR RESUCITA Y VUELVE POR LA PUERTA GRANDE

Extreme Ghouls´n Ghosts

Uno de los juegos más famosos de los 80, *Ghouls 'n Ghosts,* regresará a PSP en un remake excepcional, con gráficos 3D, un desarrollo abierto que nos permitirá avanzar por los niveles en el orden que queramos y, por supuesto, una legión de zombis y otros enemigos no-muertos que intentarán evitar que salvemos a la princesa.

Primera impresión: EXCELENTE



Protagonista, enemigos... Todos los elementos gráficos serán ahora 3D, aunque el desarrollo seguirá siendo 2D.





COMPAÑÍA **ROCKSTAR** / GÉNERO **AVENTURA** / FECHA **28 DE OCT.**

LA AVENTURA QUE TODOS ESPERAMOS

Grand Theft Auto
Liberty City Stories

Rockstar sigue desvelando con cuentagotas nuevos detalles de su prometedora aventura. Esta vez hemos viajado a Inglaterra para probar los modos multijugador, que serán para seis jugadores. Entre las modalidades podremos encontrar carreras, los típicos Deathmatch (eliminarse entre los jugadores) y algunas sorpresas más que no desvelaron. Sin duda, será un aliciente más que interesante que complementará una aventura de más de 60 horas, en la que nos esperan muchas más misiones, aunque más cortas, que en los juegos de PS2. El mes que viene, nuestro veredicto...

Primera impresión: EXCELENTE



Control adaptado. Todas las funciones de los juegos de PS2, como la forma de apuntar, estarán en PSP.



Las mejores armas de la saga. Lanzallamas, miniguns, escopetas, katanas... Lo mejor de toda la saga.

Katamari Damacy

NAMCO / HABILIDAD / POR CONFIRMAR

Uno de los juegos más originales del pasado año (inédito en España) va a ser adaptado a PSP el año que viene. En él debemos controlar una bola y conseguir que crezca de tamaño acoplándole todo tipo de objetos (basta con pasar por encima de ellos). Al principio serán objetos pequeños, aunque podremos arrastrar árboles, coches... Muy divertido.

Primera impresión: MUY BUENA



El objetivo de cada nivel es que nuestra bola o katamari alcance un tamaño determinado en un tiempo.



Todo lo que veamos en pantalla es susceptible de ser arrastrado por nuestra bola, hasta las casas...

Pilot Academy

RISING STAR / SIMULADOR / MARZO 2006

Será el primer simulador de vuelo de PSP y mezclará tanto vuelos comerciales como militares. Habrá aviones desde la I Guerra Mundial, tres regiones de 64 kilómetros cuadrados, retos para cada tipo de avión (aterrizajes forzosos, acrobacias...).

Primera impresión: MUY BUENA



Variado y realista. Ofrecerá líneas comerciales, misiones de combate, retos... y todo con un control realista.





COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **ESTRATEGIA** / FECHA **POR CONFIRMAR**

Guerra espectacular. Cada ataque está representado con una secuencia.

Planifica tu actuación. Los turnos servirán para mover unidades, atacar....

LA MEJOR ESTRATEGIA PARA UNA BATALLA

Field Commander

Sony no se va a olvidar de los seguidores de la estrategia y ya trabaja en un título de corte bélico y por turnos. En él dispondremos de numerosos tipos de unidades (tanto de tierra como de mar y aire), 30 misiones para el modo individual con una interesante trama de por medio, modos WI-FI tanto en zona local como por Internet, la posibilidad de crear tus propias misiones, entornos 3D muy detallados... Sin duda, un título que ningún fan de la estrategia debería de perderse, porque apunta muy buenas maneras...

Primera impresión: MUY BUENA



Unidades especializadas. Tendremos a nuestro alcance todo tipo de unidades, tanto por tierra, mar y aire.



Recoger ítems. Aparte de carreras al uso, cada uno de los 70 circuitos ofrecerá retos adicionales.



A volar. Los circuitos serán muy enrevesados.



COMPAÑÍA **UBISOFT** / GÉNERO **VELOCIDAD** / FECHA **NOVIEMBRE**

CUANDO LA VELOCIDAD SE MEZCLA CON OTROS GÉNEROS

Gripshift

PSP está ofreciendo muchos juegos de velocidad, pero ninguno como éste. En él, aparte de disputar carreras contra el crono, también encontraremos retos como recoger ítems y otros de dificultad creciente. Si a esto le sumamos 70 circuitos plagados de loopings, cerradas curvas en pendiente y otras locuras, como la posibilidad de atajar con salvajes saltos por precipicios, tendremos una experiencia única, que además ofrecerá modos WI-FI, editores de pruebas y un sinfín de detalles más.

Primera impresión: MUY BUENA



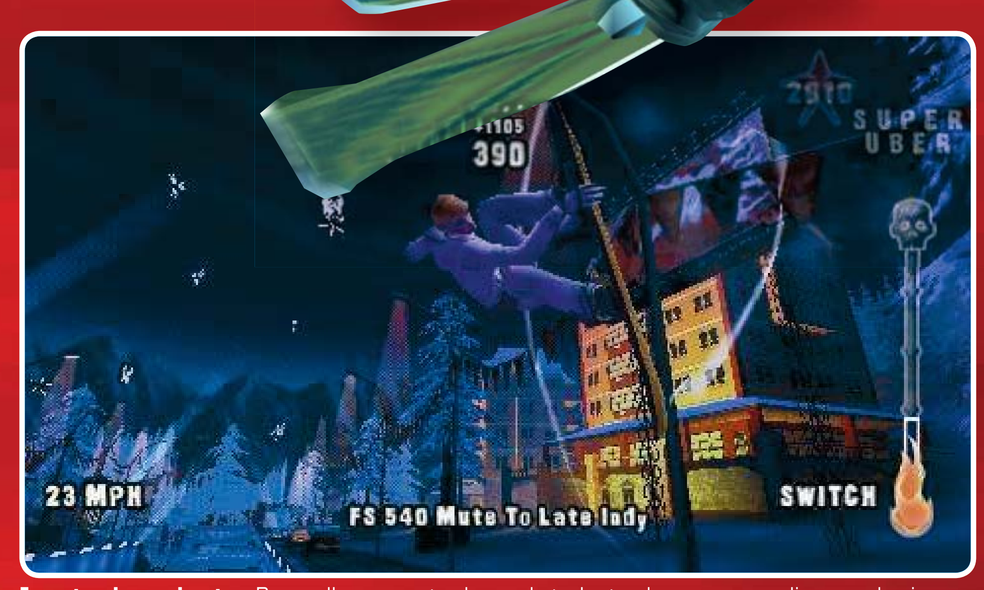
COMPAÑÍA **EA SPORTS** / GÉNERO **DEPORTIVO** / FECHA **2 DE NOVIEMBRE**

¿LISTO PARA SER EL REY DE LA MONTAÑA?

SSX On Tour

El mejor juego de snow de PS2 va a debutar también en PSP, conservando el mismo espíritu arcade que en su hermana mayor y su espectacular apartado gráfico. Eso sí, en esta ocasión además de tablas de Snow también podremos deslizarnos con esquíes. *On Tour* ofrecerá modos WI-FI para cuatro jugadores, numerosos combos de piruetas (que se realizarán combinando L y R con otros botones), así como una gran sensación de velocidad y cierta libertad para movernos por las laderas de las montañas.

P. impresión: EXCELENTE



Espectaculares piruetas. Para rellenar nuestra barra de turbo tendremos que realizar acrobacias.



Solidez gráfica. Tendremos cierta libertad para movernos por una montaña genialmente recreada.

X-Men Legends II

ACTIVISION / ROL DE ACCIÓN / NOVIEMBRE

Como en el juego de PS2, nos enfrentaremos a un juego de rol de acción, en el que deberemos pelear contra Apocalipsis haciendo uso de los poderes de los principales X-Men. Aunque no se han desvelado muchos detalles, nosotros apostamos por un modo cooperativo por WI-FI para 4 jugadores...

Primera impresión: MUY BUENA



Los principales héroes. Siempre pelearemos acompañados por otros X-Men, a los que podremos elegir.



Como un *Baldur's Gate*. El estilo de juego será parecido al de este mítico juego de rol de acción de PS2.

Street Fighter Alpha 3 Double Upper

CAPCOM / LUCHA / POR CONFIRMAR

Uno de los mejores juegos de lucha 2D de todos los tiempos va a saltar a PSP, ofreciendo nuevos luchadores, modos de juego y opciones.

Primera impresión: EXCELENTE



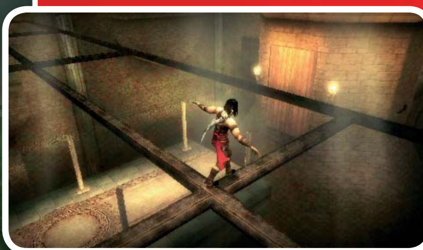
El plantel de luchadores será uno de los más grandes de la saga, con cerca de 40 luchadores distintos.







Combate con espadas, mazas... y un gran sistema de combos.



Con plataformas. Nuestro héroe sorteará abismos con saltos y equilibrios.

COMPAÑÍA **UBISOFT** / GÉNERO **AVENTURA** / FECHA **NOVIEMBRE**

LA "REALEZA" TAMBIÉN SE MINIATURIZA

Prince of Persia

El Príncipe de las aventuras va a protagonizar un remake, o puesta al día, de *El Alma Del Guerrero,* su segundo juego en PS2. En él, tendremos que luchar contra cientos de enemigos, realizar peligrosos saltos, esquivar trampas y otras acciones para salvar al Príncipe, que huye de una maldición.

Desde UbiSoft afirman que, aunque el juego será muy parecido a la versión de PS2, también incluirá nuevos niveles y sorpresas que aprovecharán las funciones de PSP. Desde luego van por buen camino...

Primera impresión: EXCELENTE



Enemigos colosales. El Príncipe se enfrentará a enemigos de enormes y tendrá que encontrar su debilidad.

COMPAÑÍA **EA SPORTS** / GÉNERO **DEPORTIVO** / FECHA **26 OCTUBRE**

VIVE EL "MAYOR" ESPECTÁCULO DEL BASKET

NBA Live 06



La liga de basket más importante del planeta tampoco se va a perder una cita con la genial portátil de Sony. *En NBA Live 06* podremos disputar partidos sueltos, una liga completa, desafíos inspirados en la temporada pasada (ganar un partido con 10 puntos de desventaja...) y un control adaptado a PSP.

Primera impresión: MUY BUENA



Modos de juego extra. Habrá concursos de mates, retos, ligas completas...

